

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä / Graafinen suunnittelu

Tatu Hyypä

INFOGRAAFINEN PROMOOTIOVIDEO MUSIC AGAINST DRUGS -
PÄIHDEKASVATUSKOKONAISUUDELLE

Opinnäytetyö 2014

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

HYYPPIÄ, TATU

Infograafinen promootiovideo Music Against Drugs –
paihdekasvatuskokonaisuudelle

Opinnäytetyö

45 sivua + X liitesivua

Työn ohjaaja

Lehtori Antti Halonen

Toimeksiantaja

Music Against Drugs ry

Maaliskuu 2014

Avainsanat

infografiikka, animaatio

Animaatiolla katsotaan olevan etuja printtimediaan nähden, mutta sen katsotaan vievän enemmän aikaa tuottaa. Opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa infograafisen videon hyödyntämismahdollisuuksia median.

Produktiivisen osan päämäärä oli tehdä Music Against Drugs –paihdekasvatuskokonaisuudelle infograafinen promootiovideo. Videon tavoitteena oli antaa katsojalle kokonaisvaltainen kuva päihdekasvatuskokonaisuuden luonteesta.

Video tehtiin hyödyntäen kuvituksia, vektorigrafiikkaa sekä animaation keinoja. Tuloksena oli viihdyttävä ja mielenkiintoa herättävä infograafinen video.

Teoriaosassa käsitellään infograafisen videon etuja ja rajoituksia. Animaatio osoittautui hyväksi työkaluksi elävöittää sisältöä.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media

HYYPÄ, TATU

Infographic promotional video for Music Against Drugs –
alcohol and drug education package

Bachelor's Thesis

45 pages + X pages of appendices

Supervisor

Antti Halonen, lecturer

Commissioned by

Music Against Drugs ry

March 2014

Keywords

infographics, animation

Animation is regarded to have advantages over printed media while taking more time to produce. The goal of the thesis is to explore the possibilities of infographic video as a media.

The productive portion of the Thesis was to make an infographic promotional video for the Music Against Drugs – alcohol and drug education package. The purpose of the video is to give the viewer a good understanding of the general nature of the alcohol and drug education package.

The video was made utilizing illustrations, vector graphics and animation. The resulting video both entertains and raises interest.

The theoretical part goes through the advantages and limitations of an infographic video. Animation turned out to be an invaluable tool to bring life to any subject.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

SANASTO 6

1 JOHDANTO 8

2 PROMOOTIOVIDEO 8

2.1 Tavoitteet ja lähtökohdat 8

2.2 Ideointi ja käsikirjoitus 9

2.3 Kuvakäsikirjoitus 10

3 RAKENNE 12

3.1.1 Intro 12

3.1.2 Valokuvamontaasi 13

3.1.3 Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus 13

3.1.4 3D-kartta 14

3.1.5 THL laatutähti 15

3.1.6 Yhteistyökumppanien logot 15

3.1.7 Linkit ja tekijät 15

4 TOTEUTUS 16

4.1 Kuvamateriaali 16

4.2 Animoitu kuvakäsikirjoitus, animatic 17

4.2.1 Osa-alue karuselli 19

4.2.2 After Effects –ohjelma 19

4.3 Koostaminen 21

5 INFOGRAAFINEN ANIMAATIO 22

5.1 Infograafisen animaation hyvät ja huonot puolet. 22

5.2 Infografiikan eri muodot 24

5.3 Havaitsemisen teorialat 24

5.3.1 Odotusten teoria 24

5.3.2 Gestalt –teoriat	25
5.4 Painetun kuvan ja liikkuvan kuvan erot	26
5.4.1 Typografia	26
5.4.2 Teksti animaatio	27
5.4.3 Liikkuvan kuvan rajoitteet	27
5.5 Kerronnallinen rakenne	27
5.5.1 Jatkuvuus	28
5.5.2 Jaettu ruutu	29
5.5.3 Siirtymät	29
5.6 Animaation työkalut	30
5.6.1 Kuvakulma	30
5.6.2 Animaatio	31
5.6.3 Väri	32
5.6.4 Muoto	33
5.6.5 Muotojen animaatio	35
5.6.6 Koostumus	36
5.7 Ääni	36
5.7.1 Taustaselostus	36
5.7.2 Ajoitus	37
5.7.3 Kielen ja kuvan suhteet	37
5.7.4 Äänen käyttö	38
5.8 Katsojan huomion ohjaaminen	39
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	41
LÄHTEET	43
LIITTEET	
Liite 1. Portfolio	

SANASTO

Acousmatic sounds	Videon äänet, joille ei ole näkyvää lähdettä ruudulla.
Adobe After Effects	Videon editointi ja tehosteohjelma.
Adobe Illustrator	Vektorigrafiikka ohjelma
Adobe Photoshop	Pikseligrafiikkaohjelma
Animatic	Animoitu kuvakäsikirjoitus
Avainkehys	Animaation päämuutoskohta. Keyframe. After Effects ohjelman työkalu.
Frame-by-frame	Animaation muoto, jossa jokainen kuva tehdään erikseen joko piirtäen tai valokuvaamalla.
Garage Band	Ohjelma digitaalisen äänen tuottamiseen.
Konnotaatio	Sanoihin liittyvän suoran merkityksen lisäksi yhdistetyt mielleyhtymät. Ei savua ilman tulta.
Match-Cut	Siirtymä, jossa edellinen leikkaus loppuu ja uusi alkaa näyttämällä ruudulla samankaltaista tai samoin liikkuvaa aihetta.
Montaasi	Kollaasin elokuvallinen vastine.
Motion Blur	After Effects –ohjelman asetus. Simuloi liikkeen aiheuttamaa sumeutta.
Null-objekti	After Effects –ohjelman työkalu. Objekti jolla ei ole muita ominaisuuksia kuin paikka ja asento.
Renderöinti	Rendering. After Effects –ohjelman sommitelman muuttaminen videotiedostoksi.

Resoluutio	Kuvan tarkkuuden mitta tai näyttöpäätteen pikseliulottuvuudet.
Serif/Sans-serif	Päätteellinen/päätteetön kirjasintyyppi.

1 JOHDANTO

Music Against Drugs on päihdekasvatuskokonaisuus, joka koostuu 14 osatekijästä. Osatekijät ovat suunnattu lapsille ja nuorille, kohtaavan työn ammattilaisille sekä kunnallishallinnon edustajille. Kokonaisuutta järjestävä Music Against Drugs ry halusi promootiomateriaalin, jolla Music Against Drugs –kokonaisuutta esitellään kuntatason toimijoille. Tarkoitus on tehdä promootiovideo, joka olisi viihdyttävämpi kuin PowerPoint-esitys. Ensimmäisessä tapaamisessa Music Against Drugs –yhdistyksen kanssa olin ilmaissut kiinnostukseni animaatioon, joten Sampo-Ilmari Tuhkalehto ehdotti minulle animaatiota hyödyntävän promootiovideon tekemistä.

Ehdotuksen tuloksena tuotin yhteistyössä Music Againsts Drugs –yhdistyksen edustajien Sampo-Ilmari Tuhkalehdon ja Juho-Heikki Korhosen kanssa animaatiota hyödyntävän promootiovideon. Kuvittaminen, kuvien valinta, animaatio, typografian ja muiden elementtien sommittelu sekä editointi kuuluivat minun vastuualueeseeni. Music Against Drugs –yhdistyksen edustajat tekivät käsikirjoituksen, tuottivat ääniraidan sekä tarjosivat käyttöön materiaalipankin. Videon toteutuksen kautta opin paljon animaation mahdollisuuksista ja haasteista.

2 PROMOOTIOVIDEO

2.1 Tavoitteet ja lähtökohdat

Tavoitteena oli tuottaa yhteistyössä Music Against Drugs –yhdistyksen edustajien kanssa infograafinen promootiovideo. Promootiovideon tarkoitus oli toimia työkaluna esiteltäessä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuutta kuntien nuorisotyöstä vastaaville henkilöille. Se oli tarkoitus julkaista yhdistyksen verkkosivuilla sekä YouTubessa. Videon oli tarkoitus tuoda Music Against Drugs –yhdistykselle sekä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuudelle tunnettavuutta. Julkaisu on tarkoitus tapahtua ääniraidan valmistuttua vuoden 2015 puolella. Henkilökohtaisina tavoitteinani oli hyödyntää ja kehittää valmiuksiani tuottaa videomateriaalia sekä kar- toittaa infograafisen animaation mahdollisuuksia.

Infograafisen animaation teoria, vahvuudet, heikkoudet ja sen suhde printattuun info- grafiikkaan kattavat työn teoriaosuuden. Työn infograafinen luonne on kyseenalainen, mutta työssä hyödynnettiin infograafisia keinoja ja käytännön ratkaisuja. Promoo-

tiovideoiden on tarkoitus ennemmin esittää aiheesta imarteleva kuva, kuin viestiä tietoa objektiivisesti. Tarkoitus on muodostaa katsojan mieleen positiivinen kuva aiheesta sen sijaan, että katsojan annettaisiin itse muodostaa kuva annetun tiedon pohjalta.

2.2 Ideointi ja käsikirjoitus

Promootiovideota tehdessä on hyvä tietää mahdollisimman paljon videon aiheesta. Videon tarkoitus oli kertoa mahdolliselle tilaajille mitä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuteen sisältyy. Voidakseni kertoa potentiaalisille tilaajille, mikä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus on, täytyi minun ensiksi selvittää itselleni mikä se on. Asiaan perehdyttyäni totesin Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden olevan niin monisyinen ja vaikeaselkoinen, että käytettyäni paljon aikaa perehtymiseen olin yhä epävarma tapahtuman luonteesta. Monipuolisuus on hyvä asia, mutta liika monipuolisuus vaikeuttaa selkeän kuvan muodostamista.

Kokonaisuuteen sisältyy muun muassa päihdekasvatusmateriaaleja, tilaisuuksia ammattilaisille, bändikilpailu nuorille, harrastusmahdollisuuksien esittelyä, kyselyitä ja paljon muuta. Tämä antoi tilaisuuden hyödyntää musiikin laajaa kuvamaailmaa ja välttää päihdeaiheisen kuvamaailman huonot assosiaatiot. Kyseessä oli lapsille ja nuorille suunnattu kokonaisuus, mikä oli hyvä ottaa huomioon kuvamaailmaa suunniteltaessa. Saatuaani kohtalaisen kuvan siitä, mitä olin tekemässä, jatkoin ideointia perehtymällä infografiikkaan, animaatioon sekä infograafiseen animaatioon. Tarkoitukseni oli tutustua medialle ominaisiin tehokeinoihin. Aikarajoitusten sekä asiakkaan toiveitten mukaan yritin löytää ratkaisuja, jotka hyödyntävät liikkumattomia kuvia. Sampo Ilmari Tuhkalehto oli myös osoittanut kiinnostusta erästä portfolioissani olevaa kuvaa kohtaan, joten toivoin voivani hyödyntää saman tyylistä musteroiskeiden yhteen sitomaa kuvamaailmaa. Samalla aloin ideoida videon kokonaisilmettä sekä mihin tyyliin kaikki videon osa-alueet olisi järkevä kietoa, jotta yleisilme olisi helppo säilyttää.

Nähtyäni kokonaisuuden monimutkaisen luonteen, pyysin Music Against Drugs –yhdistyksen edustajia tekemään alustavan käsikirjoituksen. Siten saisin hyvän kuvan siitä mitä he haluavat videon sisältävän. Video oli tarkoitus julkaista YouTubessa, joten pituus oli hyvä pitää kolmen minuutin pinnassa (Jarboe, 2011, 72). Verkon selaajat ovat kärsimättömämpiä kuin painetun tekstin lukijat. He odottavat toiminnallisuuden tunnetta enemmän kuin pohdintaa. (Lupton 2010, 98.) Tästä syystä pyysin Music

Against Drugs -yhdistyksen edustajia nimeämään käsikirjoitusta tehdessään kolme pääkohtaa, jotka he haluavat videon kertovan. Tarkoitus oli pitää videon perusviesti selkeänä. Sain Music Against Drugs -yhdistyksen edustajalta alustavan käsikirjoituksen, joka oli periaatteessa sisällöltään sama kuin tähänastiset promootiomateriaalit. Aloitin sen pohjalta kuvakäsikirjoituksen työstämisen. Videoprojektin alkuperäiseen suunnitelmaan kuului ensimmäisen videon lisäksi kaksi pidempää versiota. Pidempi aika antaisi tilaisuuden esittää sisältö väljemmin ja laajemmin. Katsojan huomion ylläpitämiseksi, pitäisi videossa olla kuitenkin enemmän visuaalista sisältöä. Power-Pointin videolta katsominen ei ole mielenkiintoista.

Typografiaan perehtyminen oli myös hyödyksi. YouTubesta on löydettävissä suuri määrä erilaisia tekstiä ja ääntä yhdisteleviä kokonaisuuksia. Tämä on parhaimmillaan hyvä keino tehdä monotonisesta viestistä mielenkiintoinen. Viemällä tekstin kanssa luovat ratkaisut liian pitkälle ja unohtamalla luettavuuden ja suunnittelun säännöt voi tehdä tuloksesta epämiellyttävän sekavan. Tekstin liike, ilmestyminen ja muut tekstiä koskevat efektit toimivat vain, jos kokonaisuus pysyy selkeänä. Tavoitteena on tehdä viestistä helpommin ymmärrettävä, ei monimutkaistaa sitä entisestään.

2.3 Kuvakäsikirjoitus

Tein kuvakäsikirjoituksen Music Against Drugs -yhdistyksen edustajilta saadun käsikirjoituksen pohjalta. Se auttoi ilmaisemaan ideoita konkreettisesti ja auttoi ymmärtämään, miltä video tulisi lopulta näyttämään. Kuvakäsikirjoituksen tekeminen on tärkeä osa mitä tahansa videoprojektia. Useimmiten videoprojektissa on mukana useampi kuin yksi tekijä. Kuvakäsikirjoitus auttaa kertomaan kaikille, millainen videon tulee olla ja siten selventää heille mitä heidän on tehtävä. Kuvakäsikirjoitus on hyvä tehdä, vaikka tekijöitä olisi vain yksi. Kuvakäsikirjoituksen pohjalta näkee toimiiko idea vai ei. Tekijä säästyy turhalta työltä, kun hänen ei tarvitse tehdä kaikkea loppuun asti hiottuun muotoon moneen kertaan.

Walt Disney -studiot kehittivät kuvakäsikirjoitustekniikan varhain 1930-luvulla. Kuvakäsikirjoitus tekee nähtäväksi miten kohtauksien tulisi näkyä kameran läpi. Pääasiassa kuvakäsikirjoituksen on tarkoitus palvella ohjaajaa tai infograafisten animaatioiden tapauksessa konseptisuunnittelijaa. Tämän projektin puitteissa eniten hyötyä siitä oli viestikanavana asiakkaan ja tekijän välillä. Koska animaation tuottaminen on vaativaa, on tarpeen suunnitella eri vaiheet kuten kamera-ajot, sommittelu, siirtymät sekä

leikkaukset jo tässä vaiheessa. Näin työn loppuosassa säästyy turhalta työltä. Kuvakäsikirjoitus tarjoaa myös kokonaiskuvan projektin ilmeestä sekä tarvittavista resursseista. Tässä vaiheessa voi myös suunnitella miten käyttää ääntä ja taustaselostusta vähentämään visuaalista vaikeaselkoisuutta. Visuaalisten suunnitelmien lisäksi, myös äänen käyttöä ja teknisiä huomautuksia voi merkitä kuvakäsikirjoitukseen. (Fichtel, Finke & Manger 2012, 132-135.) Suunnitellessa promootiovideota asiakas halusi sisällyttää tekstiä ruudulle korostamaan taustaselostuksen avainsanoja.

Kuvakäsikirjoitus auttaa koko tuotantotiimiä organisoimaan kaiken monimutkaisen toiminnan, minkä käsikirjoitus sisältää, oli kyseessä sitten elokuva, animaatio tai mainos (Hart 2008, 3). Kuvakäsikirjoituksen sinällään ei tarvitse olla visuaalisesti huijaava. Monien kuvakäsikirjoitusten ensimmäiset vedokset eivät ole enempää kuin töherryksiä lautasliinoissa. Kuvakirjoituksen kehyksistä sekä tekstiosista pitää tehdä selkeät, jotta kaikki jotka käyttävät kuvakäsikirjoitusta tulkitsevat sitä yhtä helposti (Hart 2008, 6). Tämän projektin puitteissa kuvakäsikirjoitus ei ollut missään nimessä loppuun asti kiillotettu. Seuraavissa projekteissa pyrin tekemään kuvakäsikirjoituksesta hiotumman ulkonäöltään, jotta asiakas saa paremman kuvan tekijästä. Ylimääräinen visuaalinen hiominen tässä vaiheessa projektia olisi voinut johtaa ajan tuhlaukseen.

Sarjakuvien ja graafisten novellien artistit käyttävät kuvakäsikirjoituksia suunnitellessaan projektejaan ennen viimeisteltyä taidetta. Sarjakuvien ja elokuvien kuvakäsikirjoituksien välillä on kuitenkin suuri ero. Sarjakuvia tehdessä artistilla on täysi vapaus ruutujaon kanssa sivujen sisällä. Ruudut voivat olla pystysuuntaisia tai epämääräisen muotoisia. Reunoihin voi lisätä efektejä ja hahmot voivat lentää niiden läpi. (Beiman 2013, 23.) Omasta näkökulmastani tämä ero ei ole niin suuri. Animaation keinoin on mahdollista saada aikaan vähintään yhtä luovia vaikutelmia. Japanilaisessa animaatioissa ruudun jakaminen on usein tapahtuva ilmiö. Videoformaatisissa tilaa on vähemmän, mutta ajallinen ulottuvuus paikkaa tätä heikkoutta. Aihe voi olla vaikea tai mahdoton tunnistaa, jos näkökulma on huono. Printtigrafiikassa esineitten tarkastelu useammasta näkökulmasta on mahdollista käytössä olevan tilan puitteissa. Videossa aihetta voi tarkastella useasta näkökulmasta tai jopa kolmiulotteisessa tilassa.

Raines listaa kuusi suunnitteluperiaatetta, jotka auttavat elementtien järjestelemisessä. Pidä esitys yksinkertaisena. Jätä paljon tyhjää tilaa. Järjestä elementit ruudukon mukaan. Ota huomioon silmän kulku. Aseta yksi elementti hallitsevaan asemaan. Jaa tila

mielenkiintoisella tavalla. (Raines 1995, 48.) Samat periaatteet ovat sovellettavissa niin videoihin kuin PowerPoint -esityksiinkin.

16:9-kuvaformaatti ei vastaa täysin kultaisen suorakulmion 16:10-ulottuvuuksia. (Lupton 2010, 176) Tämä ei kuitenkaan estä tekijää sommittelemasta elementtejä kultaisen suorakulmion mukaan, sijoittamalla suorakulmion ruudun ulottuvuuksien sisälle. Videossa jossa elementit liikkuvat ja katsojalle annettu huomiointiaika on rajattu, elementit on sommiteltava helposti tulkittavaan muotoon. Animaatiosta ilmaisukeinona saa eniten irti sommittelemalla elementtien liikkeen siten, että katsoja ymmärtää liikkeen luonteen. Ensi alkuun tämä saattaa vaikuttaa itsestäänselvyydeltä. Kamera-liikkeiden ja useiden samanaikaisesti liikkuvien elementtien sommittelu voi kuitenkin olla hämmentävää. On siis hyvä pitää mielessään, mitä haluaa katsojan näkevän minäkin hetkenä.

3 RAKENNE

Video koostuu seitsemästä osasta. Kullakin on oma päämääränsä ja niiden tuomat haasteet. Työstäessä videota jaottelin osat omiin After Effects -tiedostoihinsa. Tämä oli välttämätöntä, sillä tietokoneellani oli paikoitellen vaikeuksia työstää yhtä osaa videosta. Luonnollisesti koko videon kerrallaan työstäminen olisi ollut mahdotonta. Osien erikseen renderöidyt videotiedostot koostettiin myöhemmin lopulliseksi tiedostoksi. Tekemällä videon osat yhteneviksi ulottuvuuksissaan sekä kuvataajuudessaan pitääkseni huolta, että videon osat sopivat saumattomasti yhteen. Oli olennaista pitää mielessä osien tarkoitus osana kokonaisuutta, sillä se saneli niiden esitystavan.

3.1.1 Intro

Kuvakäsikirjoituksessani ehdotin Music Against Drugs -yhdistyksen edustajalle pelkän logon sijasta lyhyttä introa. Tarkoitukseni oli sisällyttää introon erilaisten harrastusvaihtoehtojen kuvia taustavalaistujen valokuvien tyylin kuvitettuna. Kamera liikkui kuvien lomassa niiden ilmestyessä pimeydestä, kuten Music Against Drugs -päihdekasvatuskokonaisuus toiminnallaan valaisee niiden olemassaoloa kohdeyleisölleen, päättyen lopulta Music Against Drugs -logoon. Asiakkaan toiveisiin kuului kuvia liikuttamalla tehty animaatio frame-by-frame animaation sijasta. Tässä osiossa hyödynnettiin kyseistä tekniikkaa. Liikkeellä oli tarkoitus tuoda kuviin mielikuvia kuten dynaamisuutta.

3.1.2 Valokuvamontaasi

Seuraava osa kuvakäsikirjoitusta oli valokuvamontaasi. Valokuvat ilmestyvät ruudulle musiikin soidessa ja siten kertovat Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden sisällöstä. Niissä oli musiikkia soittavia nuoria sekä nuorisoinen ajanviettomahdollisuuksia ja tapahtumien julisteita. Järjestetyistä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuksista on laaja materiaaalipankki, joka koostuu pääosin vaihtelevalaatuista valokuvista. Osoittautui haasteelliseksi valita valokuvien joukosta kuvat jotka ensinnäkin näyttävät tapahtuman hyvässä valossa, toisekseen ovat hyviä laatuja, kolmanneksi kertovat jotain tapahtuman luonteesta ja eivät kerro samaa viestiä kahta kertaa. Keikkakuvia, joissa on eri artisteja kitaroineen jaksaa katsoa vain muutaman kerran ennen kuin se käy tylsäksi. Asiakkaan toiveisiin kuului, että kuvat kertovat tapahtuman eri osa-alueista. Miten kuvat esitetään ja millaista kameraliikettä niiden kanssa on hyvä hyödyntää on vaikea tietää kuvakäsikirjoitusvaiheessa, ellei ole aiemmin hyödyntänyt valokuvia videossa.

Liikkuvilla elementeillä on niin sanottu elämänkaari. Sillä miten kuvat ilmestyvät ruudulle, liikkuvat ja viimein katoavat voi kertoa katsojalle paljon niiden luonteesta. (Krasner 2008 ,158.) Valokuvien liikkeen idea oli ilmestyä ruudulle dynaamisesti reu-nasta, hidastua hetken verran ja poistua yhtä dynaamisesti. Kuvien liike ei pysähdy täysin niiden ruudulla ollessa kertaakaan. Tämän oli tarkoitus tuoda osioon sulavuutta sekä tahdittaa sisältöä. Liike kertoi myös katsojalle, että kuvat eivät jää ruudulle pitkäksi aikaa ja siten toivon mukaan rohkaisee heidät pysymään valppaina tai heiltä jää jotain näkemättä. On rajaton määrä eri tapoja liikuttaa kuvat ruudulle ja siitä pois, mutta hillitympi lähestymistapa on parempi tämän projektin puitteissa. Kohdeyleisönä olivat pääasiassa kunnan nuorisotoimen päättäjät. Liian leikkimielinen liike ei todennäköisesti olisi vedonnut heihin halutulla tavalla.

3.1.3 Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus

Montaasin jälkeen videon oli tarkoitus kertoa katsojalle mikä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus on. Käsikirjoitus määritteli tekstisisällöksi listan Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden osa-alueista. Osa-alueet olivat kuitenkin liian vaikeaselkoisia, jotta ne voisi ymmärtää vain mainitsemalla niiden nimen. Jos katsojalle ei selvennetä mikä ”Järjestökylä” tai ”Säpinää-kilpailu” on, niiden mainit-

seminen vain hämmentäisi katsojaa. Tästä syystä mieleeni juolahti tehdä osa-alueille piktogrammit, jotka selventäisivät katsojalle niiden luonnetta.

Kuvien oli tarkoitus olla selkeitä yksinkertaisuudessaan. Tästä syystä katsoin vektorigrafiikan selkeine linjoinen ja väreineen olevan järkevin toteutustapa. Yksinkertaisen ei välttämättä tarvitse olla puisevaa. Yksinkertaisuus ei myöskään voi olla tekosyy huolimattomalle työlle, sillä yksinkertaistetussa kuvassa myös virheet nousevat näkyviin helpommin. Kuvista tuli tarkoitustaan palvelevia, mutta mielestäni olisivat voineet olla astetta tyylikkäämpiä. Jälkeenpäin katsottuna kaiken voisi tehdä paremmin, mutta se tunne on osa oppimisprosessia ja jätettävä huomiotta tai projekti ei valmistu koskaan.

Kirjasimen valinta oli myös huomionarvoinen seikka. Typografinen kontrasti on hyvä työkalu, mutta kirjasintyyppien liiallinen käyttö himmentää kontrastia. Harkitsin myös toimeksiantajan yhdistyksen ilmeeseen kuuluvan kirjasimen käyttöä. Typografinen hierarkia täytyy myös suunnitella harkiten. (Gavin & Harris 2006, 134.)

Music Against Drugs –yhdistyksen typografinen ilme oli eri kirjasintyyppien kokoelma. Music Against Drugs –yhdistyksen edustajat eivät osoittaneet suurta kiinnostusta typografisiin valintoihin. Tämä teki typografian työstämisestä yhtäältä helppoa, koska asiakas ei tehnyt vaatimuksia tai muutoksia. Toisaalta se vaikeutti typografian työstämistä, koska asiakkaan palaute on tärkeä osa typografian työstöprosessia.

3.1.4 3D-kartta

Music Against Drugs –yhdistyksen edustajien toiveena oli Suomen kartta jossa kaikki kaupungit ja päivämäärät jolloin Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus on järjestetty. Kaupunkien nimet eivät kuitenkaan olisi olleet luettavissa, jos karttaa tarkasteltaisiin pelkästään koko ruudun kokoisena. Videolle ominaista näkökulman vaihtokykyä hyödyntämällä karttaa pystyi tarkastelemaan niin läheltä kuin kaukaa. Helpoin tapa toteuttaa tämä oli tehdä vektori Suomen kartasta. Vektorin pystyi tekemään 3d-kartaksi kätevästi. Simuloitu kamera ajo kaupunkien nimien lomassa oli myös helppo toteuttaa sitomalla simuloidun kameran liikerataan. Tämä osio tarjosi tilaisuuden hyödyntää animaatiolle ominaisia ilmaisumahdollisuuksia. Printtigrafiikassa useat näkökulmat vaatisivat jokainen oman kuvansa ja olisivat vieneet enemmän tilaa.

3.1.5 THL laatutähti

Music Against Drugs –yhdistys järjestää toimintansa Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen laatutähden mukaan. Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen laatutähti on yhteisötoiminnan ohjenuora. Yhdistyksen yhteistyö muiden tahojen kuten Opetus- ja kulttuuriministeriön kanssa oli myös positiivinen ominaisuus, jota haluttiin alleviivata.

Muokkasin tähteä sopimaan paremmin videon värimaailmaan. Alkuperäisen tähden tekstin kontrasti oli niin pieni, että se oli lähes lukukelvoton. Totesin liikkumattoman tähden olevan melko lattea. Tähden sakaroitten sisälle sijoitettu teksti oli myös vaikea lukea kaukaa katsottuna. Luettavuutta helpottaakseni ajatuksenani oli laittaa tähden jokainen sakara ilmestymään yksi kerrallaan ruudulle ja kamera seuraamaan niitä läheltä, antaen katsojalle tilaisuuden lukea teksti ja samalla elävöittää kuviota. Yksi infograafisen animaation eduista on mahdollisuus ohjata katsojan huomiota ennalta määritellyssä järjestyksessä (Fichtel ym. 2012, 24).

3.1.6 Yhteistyökumppanien logot

Music Against Drugs –yhdistys toimii yhteistyössä monien tahojen kanssa. Videon päätteeksi Music Against Drugs –yhdistyksen edustajat halusivat näyttää kaikkien heidän kanssaan yhteistyötä tekevien tahojen logot. Erityistä huomiota saivat Raha-automaattiyhdistyksen ja Opetus- ja kulttuuriministeriön logot. Logojen käyttöä rajoittivat tutut ongelmat kuten alhainen resoluutio ja tyyliohjeistojen puuttuminen. Näkyvyyden säilyttääkseni jouduin käyttämään valkoista taustaa. Se soti hiukan videon yleisilmettä vastaan. Logojen paras mahdollinen näkyvyys oli tärkeämpää kuin saumaton värimaailma. Alhainen resoluutio rajoitti missä koossa logoja voi käyttää. Videon resoluutio ei ole yhtä suuri kuin tulostusresoluutio, joten logojen alhainen koko ei haitannut yhtä paljon.

3.1.7 Linkit ja tekijät

Videossa käytettiin valokuvia ynnä muuta materiaalia eri tekijöiltä. Jotta he saivat asianmukaisen maininnan, videon loppuun pitää jättää tilaa heidän mainitsemiselleen. Video oli menossa YouTubeen, tämä oli myös erinomainen paikka videoon sijoitettaville linkeille. Videosta oli hyvä olla linkki heidän verkkosivulleen, koska videon on tarkoitus lisätä tietoisuutta Music Against Drugs -päihdekasvatuskokonaisuudesta,

4 TOTEUTUS

4.1 Kuvamateriaali

Introssa käytettävät kuvat suunnittelin ensin alustavasti paperilla. Löydettyäni asennon, joka palveli parhaiten tarkoitusta, luonnostelin sen Photoshop –ohjelmalla. Luonnoksen pohjalta tein yksivärisen kuvan. Lisäsin kuviin mustaa täyteväriä estääkseni niiden takana olevia kuvia näkymästä läpi. Hyvän animaation periaate on pitää hahmojen silhuetit selkeinä. Se on osa Walt Disneyn animaation periaatetta numero 3: la-
vastus. Lavastettaessa liikettä täytyy pitää huolta että katsoja pystyy näkemään tarkoit-
tetun sisällön videon jokaisena hetkenä ja ettei mikään muu elementti vie katsojan
huomiota. (Thomas, Johnston 1981, 57.) Piirtäessäni yritin pitää hahmojen asennot
niin selkeinä, ettei katsoja tarvitse aikaa monimutkaisen asennon tulkitsemiseen. Ku-
vissa hahmot olivat sulautuneena taustan musteroiskeeseen. Musteroiskeen tarkoitus
oli tehdä kuvista dynaamisia. Mustepisarot muodostavat räjähdysten näköisiä viivoja,
jotka kaikki osoittavat kuvan keskelle. Tämän pitäisi ohjata katsojan katsetta kuvien
keskustaa kohti. Viivojen keskustassa ei ollut mitään olennaista, jonka katsojan pitäisi
huomata. Ne auttavat pitämään katsojan huomion kuvan sisällä. Kuvien aika ruudulla
on lyhyt. Kuvien piti siis olla helposti ymmärrettäviä. Ne eivät kuitenkaan olleet vide-
on viestin näkökulmasta olennaisia. Ei siis ole suuri menetys, jos katsojalta menee nii-
den tarkoitus ohi. Kuvien tarkoitus oli olla esimerkkejä nuorten terveistä ajanvietto ja
harrastus mahdollisuuksista, joita Music Against Drugs -päihdekasvatuskokonaisuus
haluaa nostaa esille osana toimintaansa.

Kuvitusten piirtäminen Photoshop -ohjelmalla oli piirtopöytää käyttämään tottuneelle
helppoa. Kuvien ideointi oli helpompaa tehdä kynällä paperille, vaikka toteutus teh-
täisiinkin koneella. Kynä ja paperi eivät tarvitse sähköä tai käynnistysaikaa. Parhaat
ideat tупpaavat tulemaan aamuyöstä, joten kynä ja paperi olivat hyvä yöpöydän varus-
te.

Valitsemani kuvitustyyli ei kuitenkaan ollut niin helppo, kuin alun perin ajattelin. Mi-
nimalistinen taustavalaistu silhuetti on vaikea hahmottaa, jos seuraa mielessään valon
sääntöjä. Jouduin joustamaan alkuperäisestä ideasta paljon, että sain kuvista tarkoitus-
taan palvelevat. Seuraavalla kerralla teen asiakkaalle esimerkin käytettävästä kuvitus-
tyylistä, jotta vältyn vastaavilta ikäviltä yllätyksiltä.

Siirrettyäni pikseligrafiikka kuvat After Effects –ohjelmaan huomasin niiden renderointiin kuluvan huomattavasti aikaa. Tehdessäni kuvat käytin korkeaa resoluutiota vanhasta tottumuksesta, sillä haluan aina voida printata piirtämäni kuvat. Videota varten, niin suuri tiedostokoko ei ole yleensä tarpeen. Siitä voi olla päinvastoin haittaa. Videossa kamera liikkuu paikoin lähellä kuvia, joten ylimääräinen resoluutio voi olla hyödyksi. Työstäessä kannattaa kuitenkin käyttää kuvien alhaisen resoluution versioita, jotta ajoitusta ja liikeratoja voi työstää ongelmitta.

Music Against Drugs -päihdekasvatuskokonaisuuden osa-alueiden piktogrammit ideoin paperilla, kuten intron kuvitukset. Lopulliseen toteutukseen käytin Adobe Photoshop –ohjelman sijasta Adobe Illustrator –ohjelmaa sekä vektorigrafiikkaa. Suunnitellessani piktogrammeja selventämään Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden eri osa-alueita totesin monen osa-alueen olevan vaikea tiivistää yhteen kuvaan. Siispä vaihdoin lähestymistapaani. En yritä ilmaista yhdellä kuvalla kaiken mitä osa-alue on. Sen sijaan teen kuvan joka edustaa osa-aluetta vaikkei ole osa-alueen täysi määritelmä. Koulujen teemaviikko, johon sisältyy aamunavaukset, julisteet sekä erinäisiä kyselyitä on paljon ilmaistavaksi yksinkertaistetulla kuvalla. Näin lyhyen videon ei ole tarkoitus kertoa kaikkea mitä kerrottavissa on, vaan jättää vaikutelma joka saa katsojan kiinnostumaan. Aiheen tarkempi kuvaus löytyy Music Against Drugs –yhdistyksen verkkosivulta, jos katsoja haluaa tietää asiasta tarkemmin.

4.2 Animoitu kuvakäsikirjoitus, animatic

Valmis kuvakäsikirjoitus toteutetaan usein videomuodossa. Tämä antaa tilaisuuden kokeilla animaation ratkaisujen toimivuutta käytännössä. Jos mahdollista ääniraita lisätään mukaan. Mitä aikaisemmin ääniraita on mukana, sitä aikaisemmin taustaselostuksen käyttämästä ajasta saa hyvän käsityksen. Promootiovideon ja animaatioiden pituus riippuu suuresti siitä kuinka pitkä taustaselostus tulee olemaan. Jos taustaselostuksen sanasisältö on mukana käsikirjoituksessa, sen käyttämää aikaa voi kartoittaa lausumalla sen ääneen ja mittaamalla aikaa sekuntikellolla, kuten perinteinen animaatio mittaa vuorosanojen pituutta. Liikkumattomilla kuvilla tehty animaatio on helposti säädettävissä spiikin pituuteen sopivaksi. (Fichtel ym. 2012, 136)

Animoitua kuvakäsikirjoitusta tehdessä korkearesoluutiosten kuvien sijaan käytetään alhaisen resoluution täytemateriaaleja. Tämä tekee lopputuloksen esikatselun helpommaksi, koska ohjelman ei tarvitse käyttää laskentatehoa korkearesoluutio kuvi-

en käyttöön. Kaikki keinot jotka vähentävät prosessoriin kohdistuvaa rasitetta ja nopeuttavat työtä ovat hyödyksi, erityisesti kun käytössä ei ole huipputehokasta tietokonea. Käytettäessä After Effects –ohjelmaa, työtä voi nopeuttaa myös vaihtamalla Quality –asetuksen Draft –tilaan, jolloin After Effects ei renderöi kuvia yhtä tarkasti ja kuluttaa vähemmän aikaa (Meyer 2010, 234). Työtä nopeuttaa huomattavasti pitämällä Motion Blur –asetuksen pois päältä työskennellessään. On totta että liikkeen sumeneminen tekee lopputuloksesta silmää miellyttävämmän, mutta Motion Blur –efektin laskeminen uudelleen aina, kun teet pienenkin muutoksen, tekee työskentelyn mahdottomaksi.

Liikkumattomiin kuviin saa helposti eloa yksinkertaisilla animaatiotyökaluilla After Effects –ohjelmassa. Läpinäkyvyys, paikka ja koko ovat helposti muokattavissa. Varsinkin aloitteleva After Effects –ohjelman käyttäjä menee helposti liiallisuuksiin näiden ominaisuuksien käyttämisessä ja on vaarassa tehdä viestistään vaikeaselkoisemman vaikka tarkoituksena on tukea viestiä. Näiltä ongelmilta välttyy parhaiten seuraamalla kahtatoista animaation periaatetta. Periaatteita seuraamalla animaation tahdistaa tulee astetta hitaampi ja katsojakin ehtii mukaan (Thomas, Johnston 1981, 48).

Jokaisen After Effects –ohjelman käyttäjän oppimiskaareessa tulee vastaan piste jossa he löytävät Effects –paneelin. Se sisältää useita työkaluja, joilla animaatioon voi lisätä ylimääräisiä visuaalisia tehosteita. Tuloksena on kompositio, joka on niin täynnä partikkeleita, teksti animaatioita ja muita tarpeettomia tehosteita, ettei alkuperäisestä sisällöstä näy jälkeäkään. Niin monimutkainen kompositio on suuri rasite jopa korkean laskentatehon omaaville koneille. Kone kuin kone menee tukkoon jos sellaista kompositiota yrittää renderöidä. Tässä vaiheessa useimmat käyttäjät päättävät etteivät käyttää efektejä ilman hyvää syytä. Se mikä katsotaan hyväksi syyksi on helppo määrittää. Täytyy harkita tarkoin tukeeko vai haittaako efekti viestiä.

Vaikka Music Against Drugs –yhdistyksen muissa materiaaleissa on käytetty efektejä niin, että heidän logonsa melkein peittyy, pidin videon kanssa astetta maltillisemman otteen. Efekteillä on mahdollista tehdä videon eri osat vähemmän irrallisen tuntuiseksi. Infografiikka osaa olla joskus mielenkiinnoton ulkonäöltään, joten hillitysti käytetyt tehosteet voisivat tehdä siitä eläväisemmän. Kokeilemisesta ei ole haittaa, jos aikamääreet eivät ole ongelma. Tämän projektin kohdeyleisönä ovat kuntatason toimijat, joten selkeys on etusijalla. Tästä syystä efekti –paneeli jäi pääosin käyttämättä.

Tämän projektin puitteissa oli vaikea määritellä oliko kyseessä animoitu käsikirjoitus vaiko raaka vedos. Tulevaisuudessa haluan tehdä eron selvemmäksi, sillä asiakkaalle on hyvä antaa ammattimainen mielikuva. Animaatiota tehdessä kun ratkaisut on suunniteltu loppuun asti, ne ovat käytännössä valmiit. Todetakseni ilmeisen, hyvin suunniteltu on melkein kokonaan tehty.

4.2.1 Osa-alue karuselli

Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden esittelyosio sai animaatiota suunnitellessa erityishuomiota sen olennaisuuden takia. Eri osa-alueitten esittelylle piti kehittää katsojaa kiinnostava esitystapa. Ensimmäinen ratkaisu oli liikuttaa kuvia siten, että ne hyppäävät ulos laatikosta, kiertävät laatikon ympäri jonossa ja asettuvat sitten osa alueen tyyppin mukaiseen järjestykseen. Saavuttaakseni halutun vaikutelman, kopioin saman liikeradan kaikkiin kuviin ja käyttämällä Null –objektia pyöritin niitä liikeradan keskipisteen ympäri. Tämän jälkeen tarvitsi vain siirtää kuvia aikajanalla, jotta ne liikkuivat samaa rataa peräjanaa. Säättäessäni kuvien liikettä huomasin kuvien kierteen ja ajallisen siirtymän aiheuttavan kasautuvan vaikutuksen missä kuvat kasautuivat toistensa päälle ja hajottivat muodostelman. Ratkaisin ongelman sitomalla jokaisen kuvan omaan Null –objektiinsa. Säättämällä kuvien liikettä korkeusakselin ympäri siten, että niiden kierron kulma palautuu nolaksi, ennen kuin se ehtii vaikuttaa kuvan kiertonopeuteen ja laittaa kuvat menemään päällekkäin.

Ensimmäisessä vedoksessa jokaisen osa-alueen kuva asettui sommitelmaan vuorollaan. Tämä vei kuitenkin paljon aikaa ja vei huomiota pois asiasisällöstä. Lopullisessa versiossa vain ensimmäinen kuva asettuu paikalleen. Osion sommitelma täytyi tehdä uusiksi, sillä ensimmäistä vedosta tehdessä kävi ilmiselväksi etteivät osa-alueitten pitkät nimet ja piktogrammit mahtuneet ruudulle. Tästä syystä päädyin lopulliseen sommitelmaan. Siinä osa-alueet olivat listoissa tyyppin mukaan ja kuvat ilmestyivät ruudulle samaan aikaan kun osa-alueitten nimiin kiinnitetään huomiota värin, liikkeen ja huomiota ohjaavan nuolen keinoin.

4.2.2 After Effects –ohjelma

Työstäessä animaatiota kohtasin useaan otteeseen ongelmia, jotka kumpuavat After Effects –ohjelman ominaisuuksista, joista ei ole tietoinen ennen kuin ne kohtaa. Yksi niistä oli se, että After Effects –ohjelman tasojen järjestys ylittää hierarkiassa kolmi-

ulotteisen näkyvyyden. Ellei tästä ole tietoinen tulee ihmetelleeksi, miksi objekti joka on ilmiselvästi asetettu toisen objektin taakse silti näyttää olevan sen edessä.

Keskittyessäni sommitelman yhteen osaan ja myöhemmin tarkastellessani koko aikajanaa, huomasin kameran käyttäytyvän odottamattomalla tavalla. Kameran näkökulmaan vaikuttavat monet tekijät, kuten paikka, kierre sekä piste, jota kohti se osoittaa. Yhtä ominaisuuksista muuttamalla saattaa vaikuttaa kaikkien ominaisuuksien muodostamaan kokonaisuuteen. Liikkuvaa kameraa on helpompi hallita sitomalla se Null –objektiin. Siten tarvitsee kahden pisteen sijasta säätää vain yhtä.

Huomasin myös haluttaessani objektin kääntyvän aina kameraa kohti ja samalla olevan sidottu Null –objektiin, että sen suhde kameraan on säädettävä ennen sen sitomista Null –objektiin. Toisin päin tehtynä objekti ei kääntynyt kameraa kohti halutulla tavalla.

Työstäessäni objekteja joiden paikka- ja kierreominaisuuksia tullaan muuttamaan, huomasin, että kannattaa aloittaa paikasta. Kiertäminen vaikuttaa paikkaominaisuuden säätimiin. Vaihtamalla säätimien asennon riippuvaksi niiden paikasta sommitelmassa tason asetusten sijaan, voi kiertämisen jälkeen siirtää objektia ilman ongelmia. On silti helpompi ennakoida ongelmat, kuin lisätä työhön vaihe korjatakse ongelmia, joita olisi voinut välttää.

After Effects –ohjelma ei tue tekstin ympärysviivaa, jos teksti on kolmiulotteinen objekti. Saadakseni kolmiulotteisille tekstiobjekteille reunaviivan täytyi minun tehdä jokaisesta tekstistä oma kompositionsa. Yli kahdenkymmenen paikkakunnan nimen lisäämisessä kesti kauan.

Yrittäessä selittää avainkehysten ja objektien liikettä sanoin, pantomiimia sekä muuta elekieltä tulee käytettyä tahtomattaan. Yrittäessä selvittää itselleen objektin liikerataa, liikettä tulee kokeilleeksi viittoen, vaikka kukaan ei ole katsomassa. Sattumalta tätä speaktaakkelia todistanut saattaisi epäillä tekijän mielenterveyttä nähdessään näennäisen liikehännän jolle ei ole näkyvää syytä.

3D –valaistusasetus tekee väreistä tummempia tai kirkkaampia riippuen valojen paikasta. En halunnut kolmiulotteisuuden haittaavan objektin näkyvyyttä, joten säädin objektin asetuksia siten, että se ei ota vastaan kolmiulotteista valoa, vaan pitää oman

värinsä. Erityisesti teksti oli hyvä pitää näkyvänä luettavuutta silmällä pitäen. Kolmiulotteisen kartan tapauksessa valaistus tuki kartan muotoa. Ilman kolmiulotteista valaistusta kartan reunaviivan syvyysvaikutelma katosi ja sen kolmiulotteisuus oli vaikea hahmottaa.

Kannattaa olla tarkka avainkehysten kanssa alusta alkaen. Jos liikeratojen pituutta tullessaan myöhemmin pidentämään tai lyhentämään, pienet ajoitusvirheet muuttuvat herkästi isoiksi ja ilmiselviksi. Läpinäkyvyys ja sen muutokset nostavat videotiedoston laskenta aikaa yllättävän paljon.

Kerrokset ovat samanaikaisia, päällekkäisiä toisiaan peittäviä kuvan tai sekvenssin osia. Niitä hyödynnetään lukemattomissa ohjelmissa Photoshop ja Illustrator – ohjelmista äänen videon ja animaation työkaluihin kuten After Effectsiin, joissa kuvan ja äänen kerrokset levittäytyvät ajan ulottuvuuksissa. (Lupton 2008, 127.) Huomasin kahden tason ollessa päällekkäin samassa kolmiulotteisessa tilassa, että yksi niistä voi kadota näkyvistä ilman näkyvää syytä. Halusin tehdä kahden kuvan välisen siirtymän sulavaksi läpinäkyvyyden vaihtelun kautta. Saavuttaakseni halutun vaikutelman täytyi minun sijoittaa kuvat hiukan erilleen toisistaan kolmiulotteisessa tilassa. En tiedä oliko kyseessä tarkoitettu toiminta vaiko virhe ohjelmassa, mutta oli hyvä että kohtasin ongelman. Seuraavalla kerralla vastaavan ongelman kohdatessani tiedän miten sen kiertää.

4.3 Koostaminen

Kaiken materiaalin valmistuttua, jäljellä oli vain niiden koostaminen. Jos animoitu kuvakäsikirjoitus on tehty kunnolla tarvitsee vain korvata oikeiden resurssien paikkaa pitävät elementit niiden oikeilla vastineilla. Tämän luontoisessa projektissa eteneminen niin ihanteellisesti on harvinaista. Videon eri osat valmistuivat pala kerrallaan. Joka kerran kun sommitelmaan lisää uusia elementtejä, oppii jotain uutta kokonaisuudesta. Sommitelmaa täytyy mukauttaa kunnes kaikki tarvittava sisältö mahtuu ja on esitetty tarkoituksenmukaisesti. Joitain ratkaisuja täytyy kokeilla käytännössä ennen kuin tietää toimivatko ne. Uusi sisältö aloittaa korjausten ja lisäysten kierron jälleen alusta juuri kun kaikki sisältö mahtui sommitelmaan. Tästä syystä olin vastahakoinen aloittamaan koostamista ennen kuin kaikki tarvittava materiaali oli valmis. Aikataulun rajoitteet eivät sallineet moista ylellisyyttä.

Ääniraidan puuttuminen ja renderöinti ajan minimointi aiheutti ongelmia sommitelmin ajoittamisessa oikein. Elementit piti sommitella ruudulle sekä pitää huolta, että katsojalle jäi aikaa sisäistää niiden viesti. Nuorilla animaation tekijöillä on taipumus tehdä liikkeestä liian nopeaa ja vanhoilla turhan verukkaista (Williams 2009, 69). Ajoituksen saa kohdalleen tarkastelemalla lopputulosta videomuodossa tuorein.

Jälkikäteen ajatellen, olisin voinut tehdä taustaselostuksesta oman versioni ja sitä käyttäen saada käsityksen ajoituksesta aikaisemmin. Pelkkä repliikkien mittaaminen sekuntikellon kanssa olisi toiminut hyvin myös. Ajoituksen säätäminen myöhemmin oli todennäköisesti tehtävä siitä huolimatta, joten aikaa ei olisi säästynyt suuremmin.

Hyvä tapa minimoida videon renderöinnin todennäköisistä kaatumisista koituvat vahingot on ensin renderöidä video kuva tiedostoiksi. Tällä tavoin renderöinnin kaatuesssa jäljelle ei jää yhtä käyttökeltotonta, korruptoitunutta videotiedostoa, vaan kuvasarja kaatumispisteeseen asti, josta renderöintiä voi jatkaa ilman ongelmia. Ainakin jos muisti tallentaa sommitelman ennen renderöinnin aloittamista.

Toimeksiantaja vaikutti tyytyväiseltä videon viimeisimpään vedokseen. Ääniraidan lisääminen on aiheuttaa todennäköisesti muutoksia, mutta toimeksiantaja vakuuttaa voivansa tehdä ääniraidan sopimaan videon pituuteen. Toivon mukaan lopputuloksesta tulee asiakkaan tarkoituksia palveleva.

5 INFOGRAAFINEN ANIMAATIO

Kävin läpi infograafisen animaation lähdeaineistoa ymmärtääkseni sen teoriakehystä. Halusin selvittää infograafisen animaation vahvuuksia ja heikkouksia peilaamalla projektia infograafisen animaation teoriakehykseen. Pyrin selvittämään molempien sovellusmahdollisuudet vertaamalla sen ilmaisutapoja staattiseen infografiikkaan. Kokeukseni tuki osia teoriasta asettaen toiset kyseenalaisiksi.

5.1 Infograafisen animaation hyvät ja huonot puolet.

Animaation suuri vahvuus piilee ajan vaikutuksen ilmaisemisen mahdollistamisessa. Aikaa voi nopeuttaa tai hidastaa tarpeen mukaan ja siten alleviivata osia aikasekvenssistä. Syy-seuraussuhteet voi ilmaista suoremmin. Myös eri elementtien keskinäiset suhteet voi ilmaista konkreettisemmin. Katsojan huomiota voi ohjata hallitsemalla mi-

tä ja koska katsoja näkee ruudulla. Katsojan huomiota voi ohjata ruudun eri osiin ja siten tukea esitettävän aiheen ymmärrettävyyttä. Kerronta on lineaarisempi kuin printtigrafiikassa, joten verrattuna printtigrafiikkaan katsojalla on vähemmän tilaisuuksia ymmärtää väärin esitettävä asia. (Fichtel ym. 2012, 24-25.)

Animaatiolla voi ilmaista esineen eri ominaisuuksia ja käyttäytymistä liikkeen ja äänen avulla. Painava esine liikkuu eri tavalla kuin kevyt. Erilaisten ilmaisukeinojen käyttö ja tehostaminen on myös mahdollista. Läpileikkaukset sekä räjäytyskaaviot ovat paljon vaikuttavampia kolmiulotteisessa tilassa. Myös yksityiskohtien nostaminen esiin on myös mahdollista, koska videossa aihetta voi esittää eri näkökulmista. Tässä projektissa hyödynsin tätä ominaisuutta useaan otteeseen. Kartta osio sekä laatu-tähti osio molemmat hyötyivät mahdollisuudesta näyttää katsojalle niin yksityiskohdat kuin kokonaiskuva. Jakamalla ruudun useampaan osaan voi samanaikaisesti tarkastella aihetta eri näkökulmista. Taustaselostus ja ääni ovat hyviä työkaluja, joilla saa henkilökohtaisen yhteyden katsojaan. (Fichtel ym. 2012, 24-25.)

Animaation käytöllä on myös huonoja puolia. Rajallinen aika rajoittaa myös katsojan aikaa ymmärtää viestin sisältö. Jotkut eivät välttämättä ehdi ymmärtämään viestiä koska kaikki ymmärtävät viestin eri tahtiin. YouTubessa uudelleenkatsele nappula on aina klikkauksen päässä, jos viesti ei mennyt ensimmäisellä kerralla perille. Niin kauan kun viesti on esitetty ymmärrettävästi eikä liian nopealla tempolla, kaikilla pitäisi olla mahdollisuus ymmärtää infograafisen animaation viesti. Rajallinen aika aiheuttaa myös sen, että katsojalle voi tarjota vain rajallisen määrän faktoja. Katsoja saattaa olettaa että pelkkä pintaraapaisu on kaikki mitä aiheesta on mahdollista tietää. Tämä antaa myös mahdollisuuden esittää aihe hyvässä valossa. (Fichtel ym. 2012, 24-25)

Mitä monimutkaisempi aihe on, sitä vaikeampi se on esittää videossa. Liian pitkät sekvenssit väsyttävät katsojan nopeasti, koska hän ei voi säätää tiedon määrää ja nopeutta sopimaan paremmin hänen omaan tahtiinsa omaksua tietoa. Katsojaa on myös helppo johtaa harhaan, sillä hänellä ei ole tilaisuutta tarkastella aihetta tarkemmin kuten painetun kuvan kanssa. Hänelle ei anneta tilaisuutta kyseenalaistaa mitä kuva yrittää ilmaista. (Fichtel ym. 2012, 24-25)

Raines kertoo videon hyvistä ja huonoista puolista kuvallisena havaintovälineenä. Video on vetoava ja huomiota herättävä esitysmuoto. Sillä voi nopeasti kertoa asian ja dramatisoida esitettävän ongelman. Tilanteissa kuten uuden työntekijän orientaatioissa,

video auttaa ylläpitämään standardia. Videon tuottaminen on kallista ja jos se ei ole täysin ammattimaisesti tuotettu television ja elokuvien hemmottelema yleisö muuttuu kriitikoiksi. Tiiviissä paketissa esitettynä aihe ei välttämättä välity katsojalle. (Raines 1995, 35) Verrattuna vuoteen 1995 kynnys käyttää videota osana esitelmää on paljon matalampi. Sisällön esityksen ohjenuorat ja graafisen esityksen periaatteet eivät ole muuttuneet ajan myötä.

5.2 Infografiikan eri muodot

Informaatiografiikka kattaa monia esitysmuotoja. Esitystapa tulee valita esitettävän aiheen mukaan. Infograafiset animaatiot jaetaan karttoihin, tilastoihin ja periaatteita ilmaiseviin esityksiin. (Fichtel ym. 2012, 89) Promootiovideon osa hyödynsi karttaa esittäessään missä Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus on järjestetty. Muilta osin promootiovideo pyrkii selventämään Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden sisältöä katsojalle, mikä sijoittui infograafisten esitysmuotojen periaatteita ilmaisevaan kategoriaan.

5.3 Havaitsemisen teorialat

Sille miten ihmiset havaitsevat ympäristöään on useita teorioita ja tutkimuksia. Tehdessä infografiikkaa on hyvä tietää muutama näistä. Sen tietäminen miten ihmiset ottavat vastaan informaatiota auttaa järjestämään esitettävän asian helpommin sisäistetävään muotoon. Tämä on olennaista ja käytännöllistä tietoa, joka on hyvä tietää suunnitellessa infograafisia esityksiä.

5.3.1 Odotusten teoria

Ihmisen havainnointikyky on altis vaikutteille. Jos mies menee kauppaan ostamaan tomaatteja, hän on altis havaitsemaan helakanpunaisen tomaatin väriset tuotteet ennen muita. (Fichtel ym. 2012, 103-104) Sama sääntö pätee ihmisten käyttäytymiseen internetissä. Jokainen ihminen selaa verkkoa hakien sieltä jotain minkä he katsovat osaksi omia kiinnostuksen kohteitaan. Tästä syystä on hyvä tehdä selväksi videon ensimmäisillä sekunneilla mitä video tulee sisältämään. Katsojat lähtevät sivulta paremman sisällön toivossa, jos kohderyhmä ei miellä sisältöä osaksi omaa makuaan. Samasta syystä videon esikatselukuva on hyvä tehdä kohdeyleisöä viehättäväksi.

5.3.2 Gestalt –teoriat

Kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa. Gestalt –sääntöjen noudattaminen vetää maagisesti katsojan katseen puoleensa. Gestalt –sääntöjen noudattaminen auttaa tekemään animaation grafiikasta selkeämpää. Muodot joiden pohjana on geometrinen muoto kuten ympyrä tai neliö jäävät paremmin mieleen. Tästä syystä osa-alueitten piktogrammeilla on neliö kehykset ja paikkakuntakartalla kaupunkien kohdalla on pyöreä tulipallo. Tekstitkin muodostavat suorakulmioita valitun kirjasimen ansiosta. Kuvassa jossa symmetriset muodot ja sekavat muodot ovat sekaisin, symmetriset muodot näyttävät nousevan esiin. (Fichtel ym. 2012, 104-107.) Tätä voi hyödyntää nostamaan esiin haluttuja sisältöjä näennäisen kaoottisissa sommitelmissa. Jokainen Music Against Drugs -päihdekasvatuskokonaisuuden osa aluetta edustava piktogrammi on neliökehysten sisällä. Tämän pitäisi edesauttaa niiden muistettavuutta ja samalla mieltää ne osiksi samaa kokonaisuutta.

Lähelle toisiaan sijoitetut elementit mielletään kuuluvan samaan ryhmään. Esimerkiksi kuvateksti toimii vain sijoitettuna kuvan läheisyyteen. Sommitellessa eri elementtejä ruudulle tämä on olennaista. Otsikon ei pidä olla kaukana tekstistä johon se kuuluu, jos ruudulla on muita elementtejä joihin sen voi rinnastaa. (Fichtel ym. 2012, 104-107)

Kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa. Tarpeeksi neliöitä voi muodostaa ympyrän. Äärimmäinen esimerkki tästä on tietokoneen näyttö, joka muodostaa kuvia pikseleitä käyttäen. Kartta animaatioissa esimerkiksi ei ole tarkoitus antaa katsojan lukea jokaisen kaupungin päivämäärää, vaan antaa vaikutelma että tapahtumia on järjestetty paljon. Työstäessä yksityiskohtia on helppo unohtaa kokonaiskuva, joten säännöllinen kokonaisuuden tarkastelu on hyvä osa työskentelyä. (Fichtel ym. 2012, 104-107)

Varhaisessa vaiheessa havainnointiprosessia objektit ja kuviot jaotellaan osaksi taustaa tai etualaa. Etualalle halutaan tietenkin sisältö, johon katsojan huomion halutaan kiinnittyvän. Keltainen väri nousee luonnostaan lähelle katsojaa ja musta taustaväri korostaa tätä vaikutelmaa. (Fichtel ym. 2012, 104-107)

5.4 Painetun kuvan ja liikkuvan kuvan erot

Jopa korkeapiirto videokuvan pikseliulottuvuudet ovat pienemmät kuin printatun kuvan. Kannattaa käyttää isoa kuvaformaattia, jolla on sama kuvasuhde, jos kuvaformaattia ei ole määritetty ennen projektin aloittamista, kuten tämän projektin tapauksessa. Videota pienentäessä tapahtuu kuvalaadun heikkenemistä, mutta siedettävässä määrin. (Fichtel ym. 2012, 104-107)

Sommitellessa elementtejä ruudulle, on hyvä hyödyntää Title/Action Safe –asetusta. Johtuen televisioruutujen vaihtelevista ulottuvuuksista videon reunoista saattaa leikautua 20-10% pois, joten niihin ei pidä sijoittaa mitään videolle olennaista. Sommitelu kannattaa silti tehdä koko ruudun mukaan, koska koko ruutu tulee todennäköisesti näkymään. (Meyer 2010, 28.) Nykyinen projekti oli tarkoitettu tietokoneen ruudulle, mutta asiakas saattaa haluta hyödyntää sitä muussa yhteydessä.

5.4.1 Typografia

Tämän projektin puitteissa hyödynnettiin Haettenschweiler –kirjasintyyppiä sekä Verdana –kirjasintyyppiä. Molemmat ovat Sans Serif –kirjasintyyppejä. Haettenschweiler on hiukan Impact –kirjasintyyppiä kapeampi ja siten sallii enemmän tekstiä pienempään tilaan. Verdana on selkeästi ohuempi ja sitä hyödynnetään typografisen hierarkian aikaansaamiseksi.

Sans Serif –kirjasintyyppit sopivat parhaiten videossa käytettäviksi. Pääteellisten kirjasintyyppien hienot yksityiskohdat eivät pääse oikeuksiinsa, ellei niitä käytetä erittäin isossa koossa. Niiden päätteet saattavat saada kirjaimet sekoittumaan toisiinsa ja vaikeuttaa luettavuutta. Tuften näkökulmasta reunaviivan käyttö tekee typografiasta hämmentävän ja tuo ylimääräistä sotkua. Liikkuvan kuvan päällä reunaviivan käyttö auttaa säilyttämään luettavuuden, jos reunaviiva on oikean värinen että riittävä kontrasti säilyy. (Fichtel ym. 2012, 126-127.) Hyödynsin reunaviivaa karttaosiossa säilyttääkseni kaupunkien nimien sekä päivämäärien näennäisen luettavuuden.

Willen ja Strals kertovat kuinka kirjasimet voivat herättää tuntemuksia ja assosiaatioita ammattimaisesta leikilliseen, hienostuneesta karkeaan jne. Graafiset suunnittelijat tasapainottavat tekstin luettavuuden ja kontekstin osana luovaa prosessiaan. (Willen

2009, 1) Haettensweiler –kirjasintyyppin paksut viivat muistuttavat iltapäivälehtien otsikoita. Tämä voi olla hyvä tai huono assosiaatio riippuen katsojasta.

5.4.2 Teksti animaatio

Lisäämällä tekstin ilmestymiseen ruudulle animaatiota se vähentää aikaa joka tekstin lukemiselle jää. Jos tekstin ilmestyminen tapahtuu läpinäkyvyyttä säätämällä, After Effects –ohjelman avainkehysten asetukset, Easy Ease In ilmestymiselle ja Easy Ease out poistumiselle, maksimoivat ajan jonka teksti on luettavissa. (Fichtel ym. 2012, 126-127.) Ne ovat kuitenkin riippuvaisia avainkehysten paikasta aikajanalla.

Kineettiset typografian muodot voivat auttaa viestimään tunnelmia graafisen vaikutelman ja liikkeen kautta. Monesti kirjaimet eivät rekisteröidy enää tekstinä vaan tulkitaan fyysisinä muotoina, jotka luovat monimutkaisia semioottisia kokemuksia kielikuvien ja liikkeen kautta. (Krasner 2008, 200.) Tämän projektin puitteissa tekstin animaatiolla alleviivattiin ennemmin määrällisiä arvoja kuin aiheitten ominaisuuksia.

5.4.3 Liikkuvan kuvan rajoitteet

Opetellessa käyttämään mediaa, joka ei ole entuudestaan tuttu on hyvä ottaa selville sen rajoitukset. Pienempi resoluutio rajoittaa yksityiskohtien esitysmahdollisuuksia. Lyhyempi aika rajoittaa ilmaistavan tiedon määrää. Infograafiset kartat ja tilastot on siis hyvä pitää yksinkertaisina. Katsojan huomio laskee ajan pidentyessä, joten sisällön monimutkaisuutta on hyvä vähentää videon loppua kohden (Jarboe, 2011, 72). Resoluutio aiheuttaa myös graafisia rajoituksia. Hiuksenohuet viivat aiheuttavat moirédefektejä liikkeessaan. Tämä oli yksi syy, miksi logo sekvenssin kuvitukset tehtiin uusiksi. Ohuilla viivoilla tehdyt kuvat korvattiin rohkeammilla siveltimenvedoilla.

5.5 Kerronnallinen rakenne

Katsojien huomio täytyy säilyttää tai he lopettavat katsomisen. Yksityiskohtien esittäminen peräjälkeen ei riitä. Hyvin suunniteltu kerronnallinen rakenne, joka viihdyttää katsojaa, voi säilyttää katsojan huomion animaation ajan. Jokainen projekti alkaa tarinankerrontasuunnitelman teosta. Kohderyhmään vetoava visuaalinen ilme ja esitystapa ovat vähintään yhtä tärkeitä. Esitystavan on oltava erilainen silmän toimintaa esiteltäessä kymppiluokkalaisille ja tiedekonferenssin osanottajille. Promootiovideon

kohderyhmänä ovat kunnan päättäjät sekä nuorisotoiminnan ohjaajat. Tarkoituksena on tehdä video joka antaa vaikutelman, että kokonaisuuden toteuttajat osaavat vedota nuorisoon, mutta ovat myös tarpeeksi ammattimaisia, että heidät voi ottaa vakavasti. Kohderyhmästä riippumattomia tekijöitä on myös paljon. Kukaan ei esimerkiksi katso tylsää tai vaikeaselkoista videota kauaa. (Fichtel ym. 2012, 128-130.)

Kaikkiin kerronnallisiin teoksiin sisältyy draaman kaari jollain tasolla. Ensin esitellään ongelma, sitten ongelmaan etsitään ratkaisua ja lopuksi ongelma ratkaistaan. Tämäkin projekti on vastaus lasten päihdekasvatuksen ja harrastustoiminnan puuttumisen ongelmaan. Kuvien sisältö, ääniraita ja editointi palvelevat kukin osaltaan viestin/tarinan kerrontaa. Infografiikka tulisi rajoittaa yhteen pääviestiin ja muutama sivuhuomioon. (Fichtel ym. 2012, 140-143.) Samalla kun pyysin asiakasta tekemään alustavan käsikirjoituksen tai listan mitä he haluavat promootiovideon sisältävän, pyysin häntä nimeämään kolme avainsanaa, jotka he haluavat videon kertovan katsojalle. Asiakas valitsi muutaman avainsanan sijasta muutaman lauseen. Lauseet olivat niin hämmäntäviä, että vaikka tarkoitus oli yksinkertaistaa viestiä, siitä tuli jotenkin entistäkin monimutkaisempi

Eri tarinoilla on eri rytmi. On mahdollista piirtää käyrä, joka edustaa tarinan rytmiä ja auttaa suunnittelemaan produktion visuaalista rytmiä. (Block 2001, 168.) Katsojalle täytyy antaa tarpeeksi aikaa tajuta sisältö, jos halutaan tehdä jotain selväksi. Katsojalle annettavien ärsykkeiden määrä voi olla suuri lyhyen ajan sisällä, jos halutaan antaa vain vaikutelma.

5.5.1 Jatkuvuus

Eri kohtausten väliset siirtymät ja niiden vaikutus katsojaan on otettava huomioon. Esineen tulee liikkua samaan suuntaan seuraavassa kohtauksessa, jos se poistuu kuvasta liikkuen tiettyyn suuntaan. Muuten katsojan huomio kiinnittyy johonkin muuhun. Visuaaliset objektit voivat toimia ankkuripisteinä ja sitoa yhden kohtauksen toiseen. (Fichtel ym. 2012, 144.) Tässä projektissa kaikki elementit esitettiin tummalla taustalla. Tämä sitoo videon yhteen kokonaisuutena. Täytyi kuitenkin pitää huolta, ettei katsoja sekoita osion sisäistä siirtymää osioiden väliseen siirtymään. Jatkuvuuden ylläpitäminen auttaa katsojaa hahmottamaan videon rakenteen kokonaiskuvaa ja sitä kautta ymmärtämään eri osien tarkoituksen.

5.5.2 Jaettu ruutu

Jaetulla ruudulla voi esittää samanaikaisesti kahta tapahtumaa tai prosessia ja siten alleviivata niiden keskinäistä suhdetta. Kyseessä voi olla samankaltaisuus, erilaisuus tai jokin yhteinen tekijä mitä halutaan ilmaista. Ihminen ei kuitenkaan pysty havaitsemaan samanaikaisesti monta tapahtumaa. Tästä syystä jaettua ruutua käytettäessä tapahtumat on hyvä ajoittaa siten, että katsoja voi keskittyä yhteen ruuduista kerrallaan menettämättä mitään olennaista. (Fichtel ym. 2012, 144.)

5.5.3 Siirtymät

Infograafisissa esityksissä painotus on datan esittämisessä,. Siksi on hyvä noudattaa edellä mainittuja periaatteita, jotta katsojan huomio ei kiinnity leikkauksiin. Asian esittäminen yhdellä otoksella ilman siirtymiä on myös hyvä vaihtoehto infografiikassa, sillä leikkausten eliminointi helpottaa jatkuvuuden ylläpitämistä. Zoomaus auttaa katsojaa seuraamaan siirtymää ja samalla keskittymään siihen mitä näytetään. Zoomauksen käyttö leikkauksen sijaan tekee mahdottomaksi leikkauksesta mahdollisesti aiheutuvan hämmennyksen. Muut elokuvan kerrontatavat, kuten Match-Cut eli siirtymä visuaalisti samankaltaisesta elementistä toiseen, eivät tule kysymykseenkään infografiikkaa tehdessä. Niiden tarkoitus on nostaa elokuvakokemuksen jännitystä hämmentämällä katsojia. Henkilökohtaisesti katson, että kekseliäällä Match-Cut leikkauksella on paikka myös infografiikassa, jos se toteutetaan oikein. Nykyajan lapset, jotka internet ja televisio ovat kasvattaneet, ovat tottuneet oudompiinkin kerronnan muotoihin. Kerronnan keinot auttavat tuottamaan vetoavia ja helposti ymmärrettävää grafiikkaa. Tämä on ainoa keino jolla voi herättää pitkäkestoista mielenkiintoa ja säilyttää katsojan huomio. Valitettavasti monen projektin kohdalla sisällön esittämiseen ei anneta paljon vapauksia, joten monessa projektissa kerronnan keinojen hyödyntäminen on erittäin marginaalista. (Fichtel ym. 2012, 146-147.)

Infograafisten animaatioiden tulee olla viihdyttäviä. Rytmi on yksi työkalu jolla pääsee lähemmäksi tätä tavoitetta. Rytmi muodostuu eri kohtausten pituuksien muodostamasta jatkumosta ja kohtausten suhteista toisiinsa. Rytmi on myös osa kohtausten sisäisten elementtien animaation muodostamaa dynamiikkaa. Toistuvien elementtien on hyvä käyttäytyä samalla tavalla. Esimerkiksi kaikkiin saman hierarkian typografiisiin elementteihin on hyvä soveltaa samaa ajoitusta ja animaatiotapaa. Yhtenevän muodon ylläpitäminen auttaa tekemään animaatiosta tasapainoisemman ja selkeä-

män. Eri kohtausten, otosten ja leikkausten rytminen järjestäminen voi myös elävöittää animaatiota. Animaatiossa johon sisältyy itseään toistavia prosesseja, on järkevää näyttää ensimmäinen niistä ja ohittaa seuraavat välttääkseen tarpeetonta toistoa. (Fichtel ym. 2012, 148.)

5.6 Animaation työkalut

Animaatiolla on printtigrafiikkaan verrattuna monia työkaluja, jotka ovat sille ominaisia. Saadakseen parhaan hyödyn mediasta on hyvä tietää sen vahvuudet ja ilmaisukeinot. Niin sommitteluun kuin värin käyttöön tulee uusia ulottuvuuksia siirryttäessä staattisesta printtikuvasta videoformaattiin.

5.6.1 Kuvakulma

Kuvakulman käyttö mahdollistaa aiheen tarkastelun useasta kulmasta. Kamera ohjaa katsojan silmiä läpi grafiikan olennaisten osien. 3d –työkalujen käyttö tarjoaa monia esitysmahdollisuuksia. Esitystapa ei kuitenkaan tee sisällöstä yhtään laadukkaampaa. Editointi ja kuvakulmat tulee valita katsojan ymmärryksen edesauttaminen mielessä pitäminen.

Alakulmasta kuvattuna aihe näyttää suurelta ja herättää kunnioitusta. Infografiikassa aihe halutaan yleensä esitellä neutraalissa valossa, joten alakulmaa käytetään harvoin. Kamera pyritään myös pitämään vakaana, jottei perspektiivi vääristä kohdetta. Normaalikuvakulmassa aihe esitetään samalta tasolta kuin aihe. Tarkoituksena on antaa realistinen näkökulma aiheeseen. Yläkulmaa käytetään usein kartoissa ja silloin kun aiheen käsittely vaatii kokonaiskuvan hahmottamista. On suunnittelijan tehtävä valita kuvakulma, joka sopii parhaiten suhteessa esitettävään aiheeseen. (Fichtel ym. 2012, 150-152.)

Kameran liikkeellä voi myös saada aikaan vaikutelmia. Kameran liikkeellä, simuloimalla tai oikealla, voi hallita katsojan tilan hahmottamista vaihtamalla aiheitten rajausta ajan myötä. Matkimalla luonnollisia pään ja silmän liikkeitä voi antaa katsojalle vaikutelman tilasta. (Krasner 2008, 159.)

5.6.2 Animaatio

Animaatio on taidemuoto, joka puhalttaa elämää elottomiin kuviin. Animaatio pystyy kertomaan aiheen ominaisuuksien muutoksista ajan kuluessa. Muoto voi muuttua, väri vaihtaa sävyä tai valoisuutta sekä objektit vaihtaa paikkaa. Katsojalle on hyvä tehdä selväksi ovatko nämä muutokset merkittäviä sinänsä vai korostavatko ne merkittäviä elementtejä.

Animaatio-ohjelmat tarjoavat monia tapoja muuttaa elementtien ominaisuuksia. Paikka, koko ja pyöritysominaisuuksia voi muuttaa samanaikaisesti. Suunnittelijan haaste on soveltaa näitä muutoksia halutun vaikutelman aikaansaamiseksi. Elementin suureneminen tai pieneneminen on hyvä tapa ilmaista arvon muutosta ajan kuluessa, mutta laittamalla elementin esimerkiksi sykkimään sydämen lailla, sitä katsoo vallan toisessa valossa. Varsinkin jos mielikuvaa tukee vastaava ääniefekti.

Krasner kuvailee liikettä yleismaailmallisena kielenä. Tekstipätkä joka ilmestyy hiljalleen pimeästä taustasta liikkuen ruudun reunasta toiseen voi ilmaista salaperäisyyttä tai rauhallisuutta siinä missä ruutuun kierähtävä ympäriinsä pörräävä teksti voi ilmaista leikkisyyttä tai epävakautta. (Krasner 2008, 132)

Liikkeen äkillinen pysähtyminen on luonnotonta. Kaikilla elementeillä on jonkin verran painoa ja jotta animaatio näyttäisi luonnolliselta ja siten silmää miellyttävältä on liikerata hyvä viedä hiukan yli pysähtymispaikasta ja vasta sen jälkeen antaa elementin asettua paikalleen. Samaan kategoriaan kuuluvien elementtien on hyvä liikkua samalla tavalla. Sillä tavoin katsojalle tulee selväksi mitkä elementit ovat samanarvoisia. After Effects ohjelmassa on mahdollista antaa elementeille värikoodi. Nykyinen projekti sisälsi monia pieniä elementtejä joiden järjestelemissä tämä oli hyödyksi.

Tullessaan vanhemmiksi animaattorien ajan käsitys hidastuu. He liikkuvat hitaammin ja liike heidän tekemissään animaatioissaan hidastuu myös. Nuoremmat liikuttelevat tavaraa ympäriinsä kohtalaisella nopeudella. Videon käyttö piirretyn animaation nopeuden testaamiseen on hyvä työkalu, koska se tasoittaa nuorten ja vanhojen animaation tekijöiden taipumuksista johtuvia eroja. (Williams 2009, 69.) Annoin ensimmäisen vedoksen olla jonkin aikaa, voidakseni tarkastella sitä uusin silmin. Huomasin tehneeni animaatiosta niin nopeaa, etten pysynyt itsekkään mukana. Kaikki aiottu si-

sältö oli mukana ja tekijä tietää sen. Voidakseen olla katsojalle ymmärrettävä, sisältö on järjestettävä ymmärrettävään muotoon.

5.6.3 Väri

Värin käytöllä voi etiketöidä elementtejä ja elävöittää grafiikkaa. Värin käytöllä on myös muita vaikutuksia ja merkityksiä. Väri hallitsee muodon yli siinä mielessä, että eri muotoiset elementit mielletään yhteenkuuluviksi, jos ne ovat saman värisiä. Rikkaat värit ovat parhaita tähän tarkoitukseen. Ne myös ottavat irti kaiken hyödyn televisioruudun värimaailman väriavaruuden suuruudesta printattuun mediaan nähden. Kannattaa kuitenkin pitää mielessä, että yhtä valoisat värit aiheuttavat välkettä katsojan silmässä, jos ne ovat vierekkäin. Oikean kontrastin valinta on tärkeää. Hyvän kontrastin saavuttaa käyttämällä vähemmän rikkaita ja hillittyjä värejä taustalla ja kirkkaampia, rikkaampia värejä etualalla. Erityisesti jos etualan elementit ovat pieniä, niiden täytyy olla erittäin kirkkaita, jotta ne eivät sekoitu taustaan. Kirkkaat värit ovat myös välttämättömiä, jos halutaan korostaa tärkeitä elementtejä. Animaatiota tehdessä värit täytyy valita koko sekvenssin kokonaisuus mielessä pitäen. Esimerkiksi typografia vaatii tarpeeksi kontrastia tekstin ja taustan välillä luettavuuden säilyttämiseksi. Värin käyttöä suunnitellessa pitää tehdä taustatutkimusta valitun värin kulttuurillisesta merkityksestä. Saksassa postilaatikot ovat keltaisia, Englannissa punaisia ja Suomessa oransseja. Vain oikean värinen postilaatikko mielletään postilaatikoksi helposti. Kepin päässä oleva aukollinen laatikko mielletään kyllä postilaatikoksi ajan mittaan, mutta katsojan huomiokyky halutaan säästää itse aiheen ymmärtämiseen. Siksi elementtien väriellinen tunnistaminen halutaan tehdä mahdollisimman vaivattomaksi. (Fichtel ym. 2012, 154.)

Elementit on mahdollista merkitä värin avulla. Päävärit ovat selkeitä, mutta eivät voi ilmaista hierarkiaa. Värin eri rikkaus- ja valoisuusarvot ovat hyödyksi, kun eri elementit halutaan laittaa arvojärjestykseen. Näin tehdessä värin valoisuusarvoilla on hyvä olla vähintään 25% ero. Tämä takaa kontrastin, mutta rajoittaa sitä, kuinka monta elementtiä pystyy arvojärjestykseen laittamaan. (Fichtel ym. 2012, 154-162.) Projektin osassa, joka esittelee Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden osa-alueita, osa-alueen nimi on kirkkaampi kun sitä edustava kuva on ruudulla. Halutessa hyödyntää sektoridiagrammia keltaoranssimustassa värimaailmassa, täytyy siivujen määrä pitää pienenä tai hyödyntää kuvioita värin valoisuusarvon sijaan.

Bellantoni kertoo miten kylläinen keltainen on visuaalisesti huutava ja päälleikävä, mieleenpainuva, ärsyttävä liiallisesti käytettynä ja kuinka keltainen nousee esille taustasta. (Bellantoni 2005, 76) Tässä projektissa keltainen ei täytä koko ruutua koskaan, joten sen ei pitäisi aiheuttaa katsojassa turhaa epämukavuutta. Videota tullaan näyttämään videotykin kautta, joten kaikki näkyvyyttä parantava räikeys on avuksi. Värien aiheuttamat tunteet vaihtelevat esitystavan ja kontekstin mukaan, mutta ne on silti hyvä pitää mielessä suunnitellessa värin käyttöä.

Väri voi vaikuttaa tunnelmallisesti. Sillä on kulttuurillisia merkityksiä, poliittisia sekä uskonnollisia merkityksiä. Väri voi vaikuttaa muihin aisteihin tai herättää muistoja. (Braha, Byrne 2011, 117.) Tämän projektin puitteissa värimaailma pitäytyi Music Against Drugs yhdistyksen ilmeessä, jota värittävät hämyisät konsertti valaistukset vä-rivaloineen ja savukoneineen. Selkeyden vuoksi tekstin ja kuvien värimaailma pitäytyi keltaisessa oranssissa ja mustassa. Väriä käytettiin huomion herättämistarkoituksessa introssa. Muut elementit olivat kellertäviä verrattuna Music Against Drugs yhdistyksen logoon. Katsojan huomion haluttiin kiinnittyvän logoon.

Jotkin värit kuten syaani vaikuttavat eri värisiltä eri taustaa vasten. Mustalla taustalla syaani näyttää tummemmalta ja vaalealla taustalla vaaleammalta. (Block 2001, 113) Saman kirkkausarvon omaavat värit vierekkäin näyttävät värisevän reunan kohdalla ja ovat ärsyttäviä silmille. Tämän voi ratkaista laittamalla valkoisen reunaviivan tai muun eriarvoisen värin niiden väliin.

5.6.4 Muoto

Ihminen tunnistaa muodon sekunnin murto-osassa. Se on paljon pienempi aika kuin lauseen lukemiseen menee. Suunnitellessa elementtejä, yksityiskohdat on hyvä jättää pois, jos ne eivät edistä ymmärrystä. Objektit jotka pohjautuvat yksinkertaisiin geometrisiin muotoihin, kuten ympyrä tai neliö ovat helpommin tunnistettavissa. Kolmiulotteisessa tilassa eri näkökulmista tarkasteltuna yksinkertaiset muodot, joihin esineet rinnastetaan, vaihtuvat näkökulman mukana. Sylinteri näyttää suorakulmiolta yhdestä suunnasta ja neliöltä toisesta. Infografiikan näkökulmasta tämän mielessä pitäminen on tärkeää. Kun esineitten tunnistaminen on helppoa, informaation omaksuminen on myös helpompaa. Lisäksi katsoja voi keskittyä aiheeseen enemmän kuin esitystapaan. Muodon tunnistamisen periaatteet ovat hyvä ohjenuora suunnitellessa videon elementtejä. Keskittyminen esineen luonteenomaisiin piirteisiin ja niiden korostaminen on hy-

vä lähestymistapa. Koska kuvat liikkuvassa mediassa eivät säily ruudulla kauaa, niiden täytyy olla suunniteltu helposti tunnistettaviksi. (Fichtel ym. 2012, 163-166.)

Muotoihin sisältyvät symbolit, kuten yksinkertaiset liikennemerkkit ja piktogrammit. Yksinkertaiset muodot kuten ympyrät ja neliöt ovat hyviä halutessa merkitä sisältöjä, kun merkin ei ole tarkoitus kertoa merkinnän kohteesta mitään. Symbolit sen sijaan kertovat paljon. Esimerkiksi kartassa tehtaan symboli voi merkitä teollisuusaluetta. Ilmeisistä eduista huolimatta symbolit ovat aina avoimia katsojan tulkinnalle ja siten alttiita väärinkäsityksille. Muoto voi täyttää symbolisen tehtävän vain tarkalleen määritellyssä kontekstissa. (Fichtel ym. 2012, 163-166.) Esimerkiksi kartassa, jossa kaupungit joissa Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuus on järjestetty on merkitty tulipalloilla, voi tulipallot tulkita negatiivisesti ja luulla että tapahtumat ovat tuhopolttoja. Liekit musiikkikontekstissa mielletään enemmän tulisieluisiksi innostukseksi. Pimeän pohjolan kylmään hämärään liekit tuovat lämpöä ja valoa.

Grafiikan otsikointi voi auttaa kontekstin määrittelemisessä ja siten vähentää väärinkäsitysten mahdollisuuksia. Tässä projektissa Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden kokonaisuuden eri osa-alueet esiteltiin symboleilla. Symbolit eivät esitä kaikkea mitä osa-alueet sisältävät, mutta edustavat niitä. Joka symbolilla on kirjoitettu nimi, joka yhdessä symbolin kanssa määrittää osa alueen sisältöä. Myös taustaselostus auttaa rakentamaan kontekstia ja edesauttaa symbolin sisällön määrittelemistä. (Fichtel ym. 2012, 163-166.)

Colin Ware jakaa symbolit ja visualisointitavat aistinvaraisiin symboleihin ja mielivaltaisiin symboleihin. Aistinvaraisten symboleiden ilmaisuvoima nojaa aivojen havainnointikykyyn siinä missä mielivaltaiset esitystavat täytyy oppia, sillä niiden tulkinta ei ole aisteihin pohjautuvaa. Infograafisissa esitelmissä usein hyödynnetään molempia. Aistinvaraiset merkintäjärjestelmät on mahdollista ymmärtää ilman erillistä koulutusta, eivät menetä ilmaiskykyään, vaikka niiden olemassaolo tiedostetaan. Niiden sisältö sisäistetään nopeasti ja ne toimivat kulttuurista riippumatta. Sen sijaan mielivaltaiset merkintäjärjestelmät ovat vaikeita oppia, helppoja unohtaa sekä kulttuuriin ja sovelluksiin sidonnaisia. (Ware 2004, 13-17.) Infograafista esitystä suunnitellessa on hyvä tiedostaa, onko käytettävä ilmaisutapa kohdeyleisön ymmärrettävissä. Tavoiteltaessa kulttuuriin riippumatonta esitystapaa on aiheen esitystapa parempi nojata kuviin, jotka pystyy tulkitsemaan ilman aiempaa kokemusta. Aistikokemukseen pohjau-

tuvan esitystavankin voi ymmärtää väärin, jos kyseiselle esitystavalle on määritetty mielivaltainen merkitys tulkitsijan kulttuurissa.

5.6.5 Muotojen animaatio

Määrällisten muutosten ilmaisu muodon avulla toimii paremmin kuin värikylläisyyden avulla, sillä muoto mahdollistaa tarkkojen lukujen visuaalisen esittämisen siinä missä värikylläisyyttä rajoittavat kontrastin määrittämät raja-arvot. Dynaamisia muutoksilla muotojen kokosuhteissa voi ilmaista kuvien esittämisen arvojen muutoksia. Esimerkiksi pylväsdiagrammeilla voi ilmaista kasvua tai taantumaa käyrien tai alueitten kokoa muuttamalla. Animaatiolla voi ilmaista syy-seuraussuhteita eri aiheitten välillä. Verrattuna painettuun infografiikkaan, joka pystyy ilmaisemaan vastaavia suhteista sarjakuvan keinoin tai ylimääräisillä graafisilla elementeillä kuten nuolilla, jotka esittävät liikkeen suuntaa. Animaatio ilmaisee asian suuremmin, koska se voi näyttää miten jokin tapahtuu sen sijaan, että vain selittäisi asian. Jopa abstraktit ja näkymättömät prosessit voi tehdä ymmärrettäviksi muotojen animaation avulla. Tähän etuun kätkeytyy kuitenkin haittapuoli. Visualisoitu abstrakti aihe ei välttämättä vastaa täysin sen oikeaa vastinetta. Kaasut eivät käyttäydy kuin savu ja ääniaallot eivät ole tasaisin välein järjestettyjä viivoja. Katsoja saattaa tulkita tällaisten ilmaisutapojen epäolennaiset osat tosiksi. (Fichtel ym. 2012, 167-168.)

Liikkuvat muodot voivat myös ohjata katsojan huomiota. Silloin animaatio ei sisällä muuta merkitystä, vaan ohjaa katsojan silmää grafiikan toiseen osaan. Muotoa voi suurentaa, pienentää, välkyttää tai sen läpinäkyvyyttä säätää. (Fichtel ym. 2012, 184, 188.) After Effects –ohjelman Wiggle Expression -koodipätkä on hyvä työkalu, kun halutaan lisätä grafiikkaan sattumanvaraista liikettä. Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden osa-alueita esittelevässä osiossa hyödynnettiin tätä nostamaan jännitystä ennen kuin osa-alueet sisältävä laatikko avautui.

Käydessäni läpi animaation tausta-aineistoa huomasin, ettei henkilö hahmojen animaatio ole paljolti erilaista verrattuna perusmuotojen, kuten neliöiden ja ympyröiden animaatioon verrattuna. Kuvituskurssilla piirtäessä puita sylinteri kerrallaan, tarkoitus oli oppia, että kaikki aiheet voi jakaa perus geometrisiin muotoihin. Kaikki henkilö-hahmot, kaikki muodot perustuvat geometrisiin muotoihin. Luonnollisesti ne sulautuvat toisiinsa, venyvät ja vaihtavat muotoaan, mutta kaikki nämä muutokset on helppo jäsentää, jos ne pohjaa perus geometrisiin muotoihin.

5.6.6 Koostumus

Animaatiolla voi kertoa katsojalle aiheen fyysisistä ominaisuuksista. Kevyet esineet liikkuvat eri tavalla kuin painavat. Se kuinka paljon aihe muuttaa muotoaan törmätessään johonkin kertoo, kuinka kovasta materiaalista on kyse. (Fichtel ym. 2012, 168.) Ylipäätään kaikki 12 animaation periaatetta auttavat kertomaan aiheen ominaisuuksista liikkeen kautta (Thomas, Johnston 1981, 48).

Silmää miellyttävä animaatio on mukavampaa seurata. Tästä syystä animaatiosta on syytä tehdä realistisuutta tavoitteleva. Animaatio on ainoa tapa ilmaista kyseiset ominaisuudet järkevästi. Liikkumattomilla kuvilla liikekäyttäytymisen ilmaiseminen vaatisi niin paljon tilaa, että toteuttaminen ei ole järkevää. Ilmaisua voi tukea asiaankuuluvalla äänellä. Erityisesti koneitten toimintaa ilmaisevissa kaavioissa osien äänten lisääminen voi tehdä kaavioista helpomman ymmärtää. (Fichtel ym. 2012, 168.)

5.7 Ääni

Äänen mahdollisuudet informaatiograafisen animaation työkaluna on hyvä tietää. Ääni voi oikein hyödynnettynä tukea viestiä ja väärin käytettynä haitata sitä. Oli kyseessä sitten taustamusiikki tai taustaselostus on sen käyttö harkittava tarkoin. Ääni kuten kuva voi maalata mielikuvia. Leijonan kuva on paljon vakuuttavampi, jos sen kanssa on leijonan karjahdus. Se onko taustalla rockmusiikkia vaiko klassista musiikkia maalaalla sisällön täysin eri valossa. Garage Band –ohjelman mukana tulevat vakioääninäytteet on niin usein käytetty YouTube videoissa, että videot on parempi tehdä ilman musiikkia. YouTube videoita katsomaan tottuneet katsojat tunnistavat vakioäänipätkät ja niiden kuuntelemisen aiheuttama ärtymys tuo videoon negatiivista mielikuvaa.

5.7.1 Taustaselostus

Taustaselostuksella voi vähentää visuaalista monimutkaisuutta. Joskus esitettäessä asioita animaation keinoin, visuaalisen sisällön esittäminen ilman tekstiä on tilanteelle parasta. Tässä tapauksessa tekstisisältö on hyvä korvata taustaselostuksella. Ääninäyttely ei ole yhtään vähemmän monisyinen ilmaisukeino kuin näyttely sinänsä. Taustaselostusta hyödynnetään urheiluselostuksissa, uutisselostuksissa, ruudun ulkopuolisina ääninä elokuvissa, mainoksissa ja käännöksissä. Taustaselostus voi edistää pisteiden, tilojen ja aikajaksojen esitystä. Taustaselostus voi suorittaa sisältöön liittyviä teh-

täviä ja siten lisätä tilaa. Taustaselostuksen merkittävä etu piilee siinä, että nimeämällä sisältöjä se vähentää tekstiä joka muuten tarvittaisiin sisällön merkitsemiseen. Liikkuvan kuvan tila on aina rajallinen, joten tämä säästää arvokasta tilaa. Jos kuvalla on teksti, joka kuvaa sitä sekä taustaselostus, taustaselostuksen olisi hyvä mainita tekstin sisältö. Tästä säännöstä eroaminen johtaa katsojan hämmentymiseen. (Fichtel ym. 2012, 170-93.) Tässä projektissa käsikirjoitus ja samalla taustaselostus oli asiakkaan sanelema, joten jokaisen osa-alueen nimen sisällyttäminen taustaselostukseen ei ollut mahdollista. Koska taustaselostus käsittelee samaa aihetta kuin osa-alueet, katsojan ei pitäisi suuremmin hämmentyä vaikka teksti ja ääni eivät kerro samaa asiaa. Sekvenssissä ei ole tarkoitus tarkastella osa alueita pilkuntarkasti, vaan antaa katsojalle kokonaiskuva: ”Osa-alueita on ja niitä on monta.” Siksi ei ole myöskään suuri menetys jos katsoja ei ehdi lukea joka osa-alueen nimeä.

5.7.2 Ajoitus

On tärkeää pitää hyvä tasapaino kielen ja kuvan välillä. Näiden ajallinen yhteensovittaminen on myös tärkeää. Jos taustaselostus mainitsee ruudulla olevan objektin ja se on samalla graafisesti korostettu, aivojen kielellisten ja kuvallisten kanavien yhdistäminen saa aikaan mieleenpainuvan vaikutuksen. Jos joku osoittaa kerronnan kohteeseen puhuessaan kyseessä on deiktinen ele. Pienet lapset hyödyntävät tätä elettä jo ennen puhumaan oppimista. Infograafisten animaatioiden alkupäivinä deiktinen ele oli läsnä ruudulla olevan karttakepin muodossa. Deiktiseen eleeseen sisältyy opettavaisuuden konnotaatio. (Fichtel ym. 2012, 172.) Tämä voi olla hyvä asia jos tarkoitus on olla informatiivinen. Kohdeyleisö voi tulkita liiallisen osoittamisen nalkuttavaksi.

5.7.3 Kielen ja kuvan suhteet

Toisiaan täydentävä suhde on paras tapa yhdistää kuva ja kieli. Molemmat tarvitaan viestin ymmärtämiseen täysin. Teksti ja kuva ovat molemmat epätäydellisiä erillään ja tukevat toisiaan kukin omilla mediakohtaisilla voimavaroillaan täydentäen toistensa heikkouksia. Kuva tai teksti voi olla hallitsevassa asemassa. Kuva on hallitseva tilanteissa, jolloin ilmaistava aihe olisi vaikea esittää sanoin. Kun teksti on hallitsevassa asemassa kuvan tehtävä on koristaa tai antaa opettavainen vaikutelma. (Fichtel ym. 2012, 176.)

Päällekkäisyys suhteessa kuvallinen ja kielellinen sisältö kertovat saman asian. Tämä tekee tiedon välittämisestä hetkellisesti tehokkaan, mutta altistaa monotonisuudelle. Siksi tämä tekniikka kannattaa säästää harvoin käytettäväksi tehokeinoksi. Lauluista tehdyt typografiset animaatiot ovat hyvä esimerkki. Jos laulun sanat pelkästään ilmes-tyvät ruudulle, video käy tylsäksi. Eri typografiset ratkaisut kuten värin, koon ja muo-
don vaihtelu tekevät tekstistä visuaalisesti mielenkiintoisemman ja auttavat tekemään videosta vähemmän jankkaavan. (Fichtel ym. 2012, 176.) Asiakkaan kanssa äänen ja tekstin käyttöä keskustellessamme lähetimme edestakaisin monia videoita jotka käyt-
tivät tekstiä ja ääntä eri tavoin. Printtimediassa tekstistä nostetaan joskus pätkiä teks-
tistä esille laittamalla ne eri fontilla tekstin ulkopuolelle. Vastaavalla tavalla on vide-
ossa mahdollista korostaa taustaselostuksesta esille osia laittamalla ne myös tekstinä ruudulle. ”Weird Al” Yancovicin Stop Forwarding That Crap to Me –video oli erin-
omainen esimerkki siitä kuinka tekstin ja kuvan ilmestyminen käy jankkaavaksi. Vi-
deossa tämä tiedostetaan ja sitä käytetään tehokeinona.

Francois Cornilliat kertoessaan tekstin ja kuvan suhteesta sarjakuvissa, kertoo kuinka teksti tai kuva yksin vaan molemmat yhdessä omaavat voiman häivyttää rakenneosan-
sa näkyvistä tai vääristää niiden logiikkaa tai vakavuutta (Dalbello, Shaw 2011, 198). Oli kyseessä sitten sarjakuva tai animaatio, tekstin ja kuvan suhde on vahva ilmaisun osa, joka on syytä harkita tarkkaan.

5.7.4 Äänen käyttö

Animaatio ja musiikki sopivat yhteen kuin pähkinävoi ja hillo. Hyvä laulu voi tukea tarinankerrontaa viemällä tarinaa eteenpäin. Laulut voivat kuvata hahmojen unelmia tai motivaatioita ja kommentoida tapahtumia. (Beiman 2013, 189)

Elokuvien alkuaikoina käytettiin aina luonnollisia ääniä. Vasta Disneyn Kilpikoonna ja Jänis animaatioissa vuonna 1935 otettiin luovempi lähestymistapa ääniefekteihin. Kun jänis pelasi itseään vastaan tennistä, tennismailan ääni oli luonnollinen helähdys. Jäniksen säntäyksen jälkeinen jarrutusääni oli sen sijaan automobiilin jarrujen kirs-
kahdus. (Culhame 1989, 94-95)

Ääniefektit voi lajitella sen mukaan kuuleeko äänen katsoja ja näyttelijä, vai onko ääni kuuluvissa vain katsojalle. Onko äänen lähde näkyvissä ruudulla vaiko poissa ruudus-
ta on toinen. Ruudun ulkopuolisia ääniä voidaan käyttää ruokkimaan katsojan mieli-

kuvitusta ja rakentamaan kuva heidän mielessään. Näin äänestä tulee kerronnallinen elementti. Audiodraamat hyödyntävät tätä tekniikkaa luoden mielikuvia tiloista, jotka olisi muuten vaikeaa ilmaista. Ruudun ulkopuoliset äänet voivat vähentää visuaalista monimutkaisuutta välittäen tietoa audiokanavan kautta ja siten säästää tilaa ruudulla. Kun visuaaliseen tapahtumaan lisätään ääni, kyseinen tapahtuma herättää enemmän huomiota. Äänet joilla on näkyvä syy sopivat hyvin kaavioihin. Eri mekanismien luonne ja toiminta on helpompi ymmärtää jos niiden olemusta korostaa ääniefektillä. Äänistä joilla ei ole näkyvää lähdettä käytetään termiä *acousmatic sounds*. Äänet joilla on selkeä lähde voivat vaihtua *acousmatic sound* -ääniksi, jos niiden lähde poistuu ruudusta jättäen jälkeensä vain äänen. Infograafisten animaatioiden näkökulmasta äänen käyttö on avuksi, mutta vain tiettyyn pisteeseen asti. Liian monta ääntä tekee vaikeaksi katsojalle erotella, mihin mikäkin ääni kuuluu ja mikä on äänen tarkoitus. (Fichtel ym. 2012, 178-181)

Animaatiossa suunnittelijan täytyy järjestää visuaalinen sekä musikaalinen rytmi samanaikaisesti. (Lupton 2008, 34) Tämän projektin puitteissa oli mahdollista hyödyntää Tuhkalehto yhtyeen kappaleita. Niiden sovittaminen videon eri osiin oli yhtäältä vapaata toisaalta haastavaa. Käsikirjoitus mainitsi musiikin ohimennen, joten niiden soveltaminen oli tekijän käsissä. Elementtien liikkeeseen ei ollut tekijän mielestä järkevää lisätä ääniefektejä tämän projektin puitteissa. Hillitty kokonaisuus hajoaisi käytössä olevilla humoristisilla ääniefekteillä.

5.8 Katsojan huomion ohjaaminen

Ihminen näkee vain pienen alueen kerrallaan tarkasti. Siksi katsojan huomion kiinnittäminen on olennaista. Katsojan huomio keskittyy ensin liikkeeseen. Seuraavaksi katse kiinnittyy kirkkauteen. Kirkkaan liikkuvan osan huomaa vielä paremmin. (Block 2001, 132.) Liikkeellä voi herättää katsojassa odotuksia ja siten ohjata katsojan huomiota. Siten voi varmistaa että katsoja huomaa tarkoitetun sisällön. (Whitaker, Halas 2006, 57.) Moni animaatio huumori perustuu katsojan odotuksien herättämiseen. Sitten katsoja yllätetään vallan muulla lopputuloksella. (Thomas 1981, 53.)

Vain yhden aiheen pitäisi olla kerrallaan huomion kohteena minä tahansa hetkenä. Jotta ihmisen katsetta voi ohjata, on hyvä tietää miten ihmisen silmä toimii. Ihmisen silmä nytkähtelee kolmesta viiteen kertaa sekunnissa. Aivot hallitsevat näitä liikkeitä ja koostavat niistä kuvan ympäristöstä. Ihmisen silmän tarkka näköalue on itse asiassa

erittäin pieni. Informaatiografiikan näkökulmasta silmän liikkeet ovat tärkeitä. Lyhyessä ajassa katsojan katse tulee voida kiinnittää olennaisiin elementteihin, jotta hänen huomionsa voi kiinnitettyä niihin. Katsojan huomiota voi kiinnittää värien muotojen kameran käytön, animaation, äänen ja taustaselostuksen avulla. (Fichtel ym. 2012, 182-193)

Liike kiinnittää katsojan huomion maagisesti. Mainos animaatiot hyödyntävät tätä kiinnittämiseen katsojan huomion. Jos liikettä on liikaa, katse kääntyy pois jonkin ajan kuluttua. Näin käy myös, jos liike on toistuvaa tai tavanomaista. Värien käytöllä voi ohjata huomiota. Kaksi tai kolme välkähdystä enintään puolen sekunnin välein riittää. Toinen lähestymistapa on huomionarvoisen elementin värilliseksi jättäminen samalla kun vähentää tai poistaa kokonaan muiden elementtien värien rikkauden. Huomiota voi kiinnittää myös värittämällä huomionarvoisen elementin. Kaavioissa, jossa väri on välttämätön kaavion hahmottamista varten, huomion kiinnittäminen värillä ei ole järkevää. (Fichtel ym. 2012, 182-193)

Huomion kiinnittäminen muodon keinoin onnistuu myös. Huomion voi kiinnittää muodolla, joka vaihtaa muotoa rytmikkäästi tai sykkii. Reunaviivan animointi on myös hyvä keino kiinnittää huomio kaavion tai kartan osaan. After Effects –ohjelma tarjoaa monia reunaviivaan liittyviä efektejä. Merkitsemällä huomionarvoiset elementit geometrisellä muodolla voi myös kiinnittää katsojan huomion. Niiden kokoa voi myös vaihtaa rytmikkäästi.

Music Against Drugs –päihdekasvatuskokonaisuuden osa-alueitten esittelyosiossa katsojan huomiota ohjataan liikkeen, valoisuuden sekä värien vaihtelun avulla läpi sommitelman. Huomioitavaa osa-aluetta kuvaava piktogrammi ilmestyy, samalla kun huomiota ohjaava nuoli osoittaa kyseisen osa alueen nimeä. Tekstin koko kasvaa nuolen saapuessa tekstin kohdalle, sen väri vaihtuu vaaleammaksi ja punertava reunaviiva ilmestyy sen ympärille korostamaan vaikutelmaa. Useiden korostuskeinojen käyttö on hyödyksi, niin kauan kuin ne eivät häiritse luettavuutta.

Clark ja Lyons myös antavat ymmärtää, että katsojan huomiota on hyvä ohjata monimutkaisten esitysten ja animaatioitten läpi. Taustaselostuksesta on hyötyä vain, jos katsojan huomio ohjataan samalla visuaalisella eleellä kerronnan kohteena olevaan osaan. (Clark, Lyons 2010, 193.) Kirja käsittelee oppituntien sisällön kuvallista ilmai-

sua, mikä on yksi infograafisen animaation sovelluksista. He painottavat myös materiaalin uudelleenkatsumisen mahdollisuuden tarjoamisen etuja.

Äänellä yksin ei voi kiinnittää katsoja huomiota, koska äänellä ei voi merkitä paikkaa ruudulla. Edes stereoäänellä ei saa aikaan muuta kuin epämääräisen suuntavaikutelman. Kannattaa siis pitää huolta, että äänen voi yhdistää visuaaliseen kohteeseen. Valittaessa ääntä vaihtoehtoina ovat joko synteettiset tai realistiset äänet. Abstraktien muotojen yhdistäminen synteettisiin ääniin ja realististen äänien yhdistäminen kuviin käy järkeen. Päinvastoin tekeminen voi olla mielenkiintoinen tehokeino. Taustaselostus voi nimetä tai listata visuaalisia tapahtumia ja tehdä niistä huomion kohteita. Suunnalliset ohjeet ja taustaselostuksen muut muodot voivat ohjata katsojan huomiota monin tavoin. Se voi myös kiinnittää huomion aiheen näkyviin ominaisuuksiin ja siirtää huomiota kohteesta toiseen. (Fichtel ym. 2012, 182-193)

Kameran liikkeillä voi myös keskittää huomiota. Zoomaus, kamera-ajo ja polttorajan syntetisoiminen kukin tavallaan ohjaavat huomiota. Zoomaus tekee kohteesta isomman ja säättää kuvan rajausta. Kamera ajo seuraa huomion kohdetta. Säättämällä polttorajaa voi sumentaa kaikki paitsi olennaiset elementit. (Fichtel ym. 2012, 182-193.)

Videokamera linseissä on polttoväliksi kutsuttu alue jossa kuva on tarkka. Objektit jotka ovat lähellä kameraa tai polttovälin tuolla puolen ovat epätarkkoja (Wright 2006, 207.) Katsojan huomion voi kiinnittää tausta tai etualaelementtiin säättämällä virtuaalisen kameran polttoväliä. Siten epäolennaiset elementit voi sumentaa jättäen olennaisen esiin. Jos virtuaalisen kameran polttovälin säätö ei ole jotain syystä mahdollista, voi samankaltaisen vaikutelman saada aikaan sumennusefektilä. Sommitellessa kohdasta tila usein jaetaan etu-, keski- ja tausta-alaan.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Infograafinen animaatio osoittautui työkaluna yllättävän monipuoliseksi. Animaatio oli haastava ilmaisumuoto, kuten osasin odottaa. Lopputulos oli sitäkin palkitsevampi. Katsojan huomion kiinnittäminen ja ohjaaminen on suuri etu infograafisen animaation teossa ja muissa sovelluksissa. Mahdollisuus yhdistää liike, teksti musiikki sekä taustaselostus on hintavaa, sekä vaatii paljon tekijältä. Sen tarjoamat ilmaisulliset mahdollisuudet ovat hintansa arvoiset. Suurimmat ongelmat animaatiossa ilmaisukeinona kumpuavat enemmän tekijän kokemattomuudesta. Kohdattuaan aloittelijan virheet ne

voi välttää tulevaisuudessa ja siten vähentää huomattavasti työstämiseen kuluva aikaa. Korkea oppimiskynnys on yksi animaation heikkouksista. Ilmaisumuotona se ei kuitenkaan sovi kaikille tekijöille, aiheille ja asiakkaille. Aika ja kustannustekijät ovat vaikeita arvioida etukäteen. Lyhyenkin animaatiopätkän tuottaminen vaatii tekijältä paljon. Kokenut tekijä voi kuitenkin minimoida ajan sekä vaadittavan työn.

Promootiovideo kuvallinen sisältö valmistui ensimmäiseksi. Toimeksiantajan aikataulun takia taustaselostus on tarkoitus lisätä myöhemmin. Tästä syystä ei ollut mahdollista tutkia ja hioa ääniraidan ja kuvasisällön suhdetta niin paljon kuin olisin halunnut. On vaikea arvioida kuinka kauan vuorosanojen lausuminen vie pelkän käsikirjoituksen pohjalta, sillä lausunnasta riippuen pituus voi vaihdella paljon. Kerroin toimeksiantajalle olevani käytettävissä, jos kuvallisen sisällön ja ääniraidan sovittaminen vaatii ylimääräistä editointia.

Yhteen lähteeseen on viitattu tekstissä ilmiselvästi moneen kertaan. Tämä johtuu pääosin siitä, että kyseinen teos viittaa moniin aiheeseen liittyviin teoksiin ja on kattava kooste aiheeseen liittyvistä teorioista ja käytänteistä. Alkuperäisteoksien tarkastaminen ei ollut järkevää, sillä ne olivat suurelta osin Saksankielisiä eivätkä helposti saatavilla. Voisi myös asettaa kyseenalaiseksi Disneyn *Illusion of Life* lähteen, sillä se on kohtalaisen vanha lähde. Animaation periaatteet eivät kuitenkaan ole muuttuneet niistä päivistä lähtien ja kyseinen otos kirjasta on julkaistu hiljattain iPad applikaation muodossa, mikä puolustaa niiden sijaa animaation lähdeteoksina.

Projekti opetti minulle kuinka työlästä animaation tuottaminen on. Se ei kuitenkaan himmentänyt kiinnostustani animaatioon. Tulevaisuudessa tulen todennäköisesti kokeilemaan frame-by-frame animaatiota ja tutkailemaan sen mahdollisuuksia. Työssä kohtasin paljon käytännön ongelmia jotka eivät ole suoranaisesti yhteydessä infograafisen animaation teoriakehykseen. Katson silti saaneeni hyvän kuvan infograafisen animaation vahvuuksista, heikkouksista sekä mahdollisuuksista.

LÄHTEET

Beiman, N 2013. Prepare to Board Creating Story and Characters for animatic features and shorts. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Bellantoni, P 2005 If it's purple someone's gonna die The power of color in visual storytelling. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Block, B 2001. The Visual Story: Seeing the structure of Film, TV and New Media. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Braha, Y, Byrne, B. 2011. GFX Creative Motion Graphic Titling for Film Video Web. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Clark, R , Lyons, C 2010. Graphics for Learning : Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials (2nd Edition Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/detail.action?docID=104697> 57 [viitattu 25.2.2014]

Culhame, S 1989. Animation: From script to screen. London : Columbus books

Dalbello, M ,Shaw, M 2011.Visible Writings : Saatavissa: Cultures, Forms, Readings Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/reader.action?docID=105378> 88 [viitattu 26.2.2014]

Fichtel, S , Finke, T ,Manger, S 2012. Informotion Animated Infographics. Berlin: Gestalten

Gavin, A. & Harris, P. 2006. Fundamentals of Typography . Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/docDetail.action?docID=10443175> [viitattu 19.2.2013]

Hart, J 2008. Art of Storyboarding: A filmmakers introduction. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Jarboe, G 2011. YouTube and Video Marketing : An Hour a Day (2nd Edition). Indianapolis, IN : Wiley Pub Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/reader.action?docID=10503026> [viitattu:5.11.2014]

Krasner, J 2008. Motion graphic design - applied history and aesthetics. Amsterdam: Elsevier Focal Press

Lupton, E , Phillips, J 2008. Graphic Design : The New Basics Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/reader.action?docID=10343588> [viitattu 27.10.2014]

Lupton, E 2010. Thinking with Type : A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (2nd Edition) Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/reader.action?docID=10420319> [viitattu 27.10.2014]

Meyer, T 2010. Creating Motion Graphics with After Effects (5th Edition). Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Raines, C ,Williamson, L ,Hicks, T 1995. Using Visual Aids In Business : The Effective Use of Type, Color, and Graphics Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/detail.action?docID=10058804> [viitattu 1.11.2014]

Thomas, F , Johnston, O. 1981. Disney Animation: The Illusion of Life. NY : Abbeville Press

Ware, C 2004. Information visualization: Preception for Design. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Whitaker, H , Halas, J 2006. Timing For Animation. Burlington, MA : Elsevier/Focal Press

Willen, B ,Strals, N 2009. Lettering and Type : Creating Letters and Designing Typefaces Saatavissa: <http://site.ebrary.com.xhalax-ng.kyamk.fi:2048/lib/kyam/detail.action?docID=10456970> [viitattu 27.10.2014]

Williams, R 2009. Animators Survival Kit. London : Faber & Faber



Opinnäytetyön portfolio 2014

Tatu Hyypä

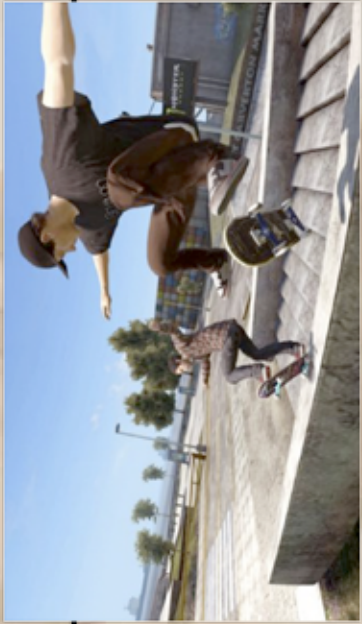


Intron Kuvitukset



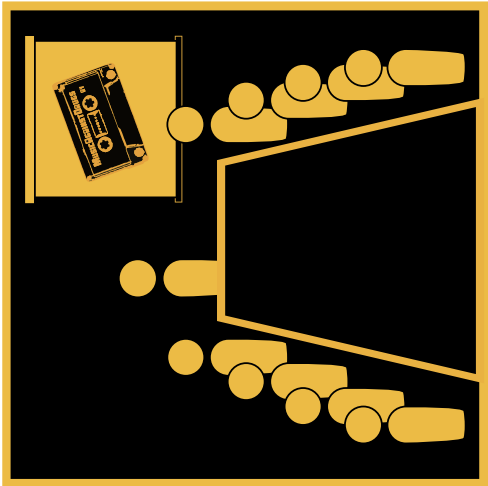
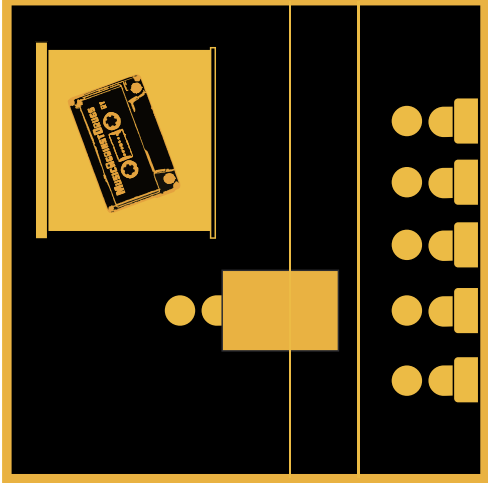
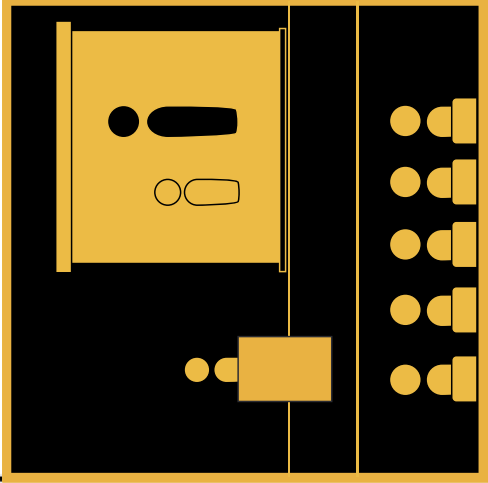
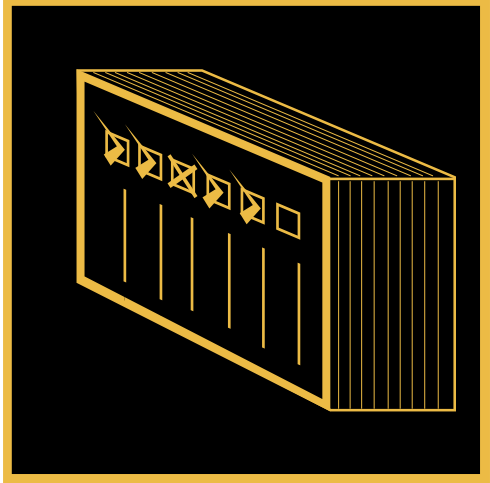
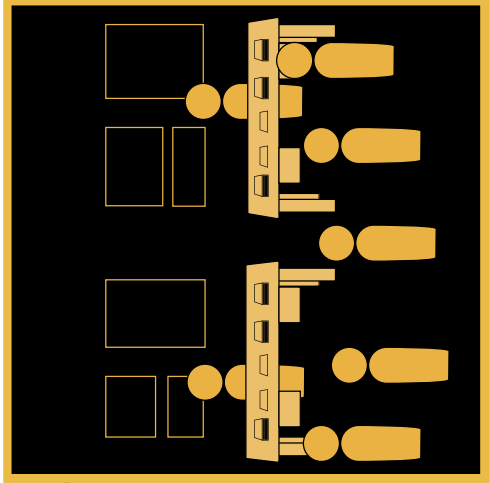
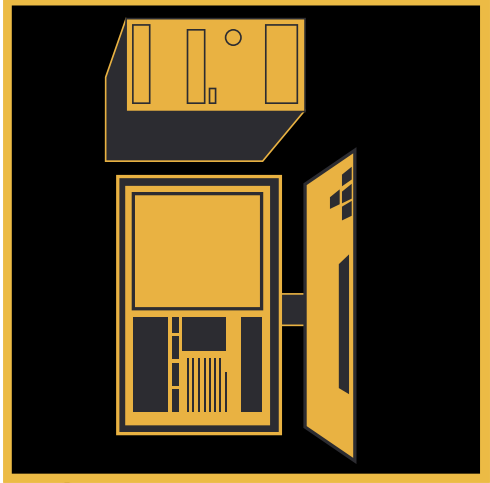
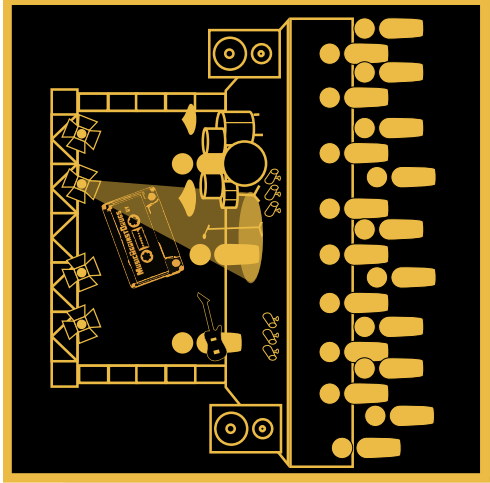
Intron Kuvitukset



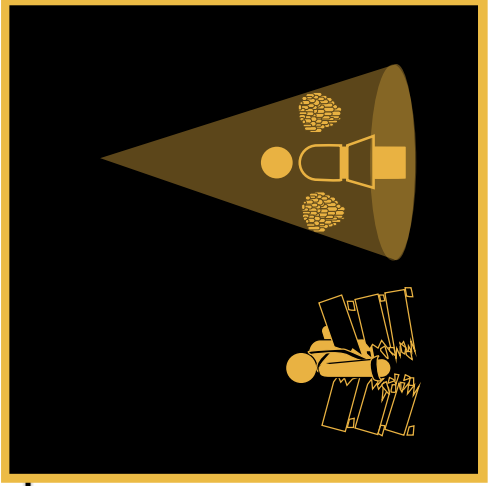
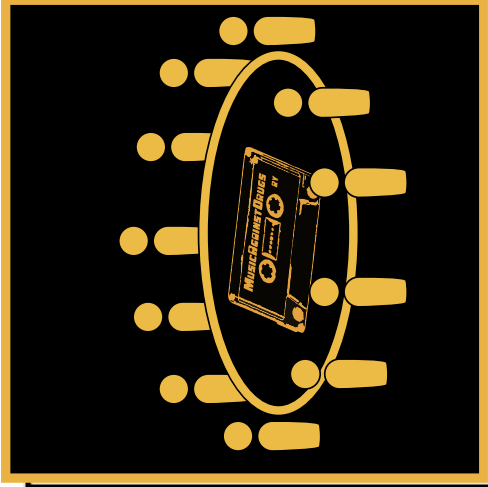


Intron Kuvitukset



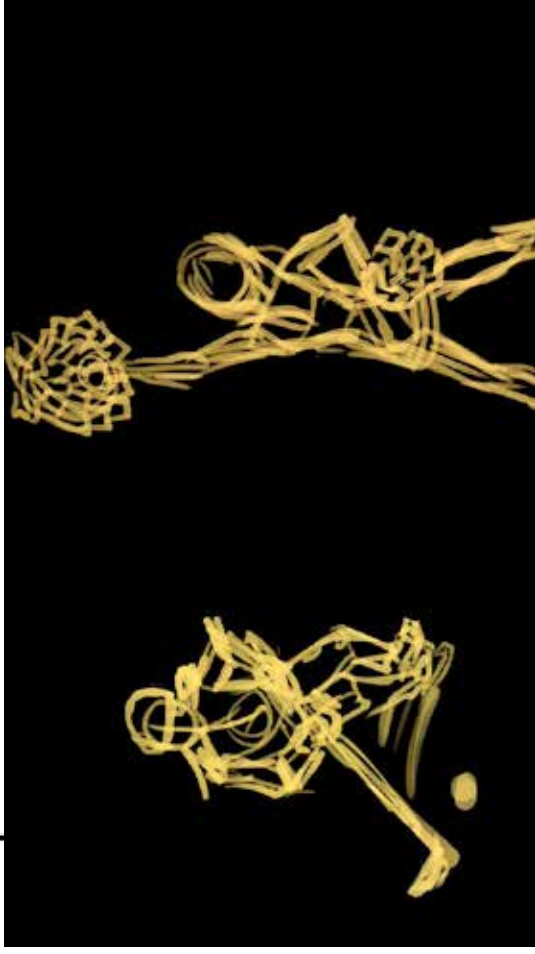


Kokonaisuuden Osa-alueitten piktoگرامmit



Kokonaisuuden Osa-alueitten piktoگرامmit

Kuvakäsikirjoitus



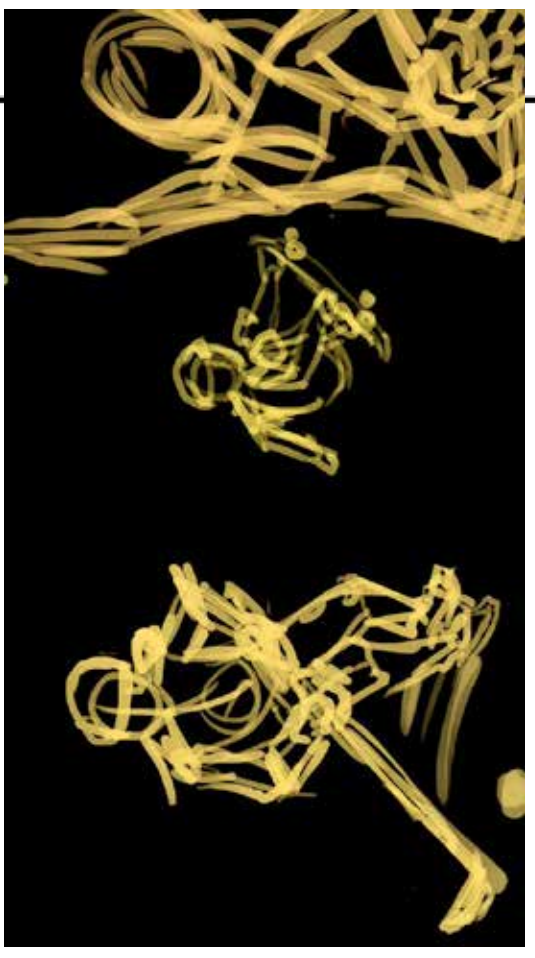
Kuten monissa keikkakuvisa, joissa värikkäät valot valaisevat van osan artisteista ja jättävät opit pimentoon. Näissä eri harrastusvaltohoja kuvaavissa kuvituksissa tarkoitus olisi tuoda hahmo esiin pelkästään yhdellä värillä. Huikka Film Noir tyylin.

Kamera liikkuu still kuvien lomassa/ kuvat leijuvat kameran ohii. Kamera päätyy lopulta MAD-Logoon

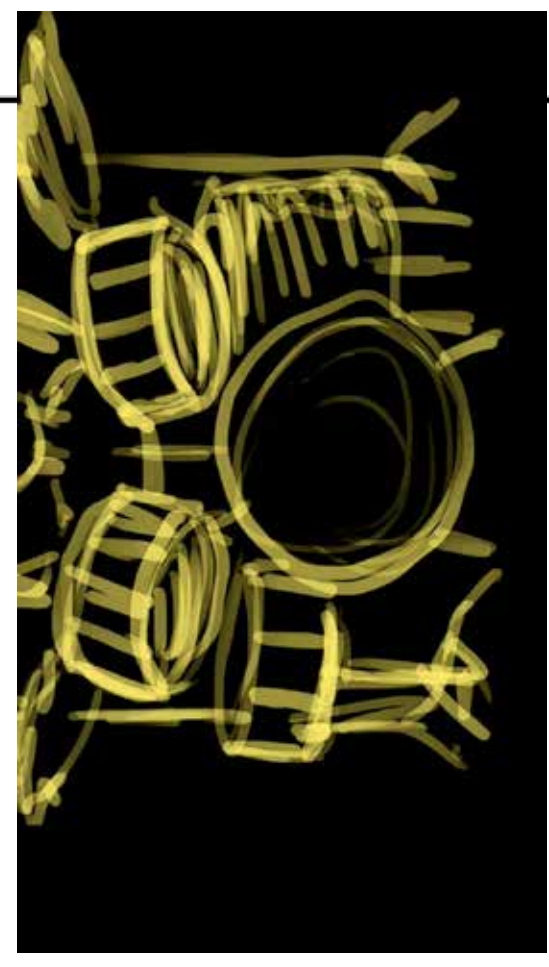
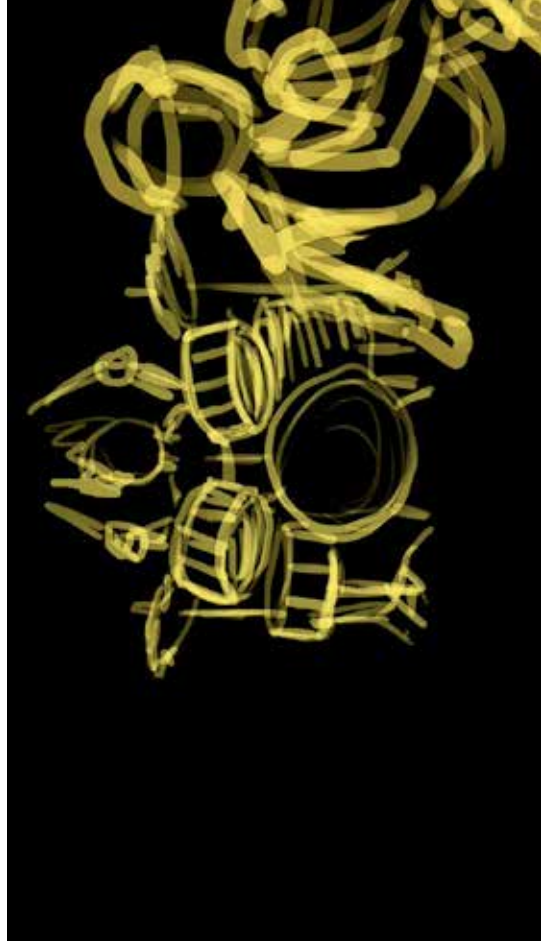


Kuten monissa keikkakuivissa, joissa värikkäät valot valaisevat vain osan artisteista ja jättävät loput pimentoon. Näissä eri harrastusvaihtoehtoja kuvaavissa kuvituksissa tarkoitus olisi tuoda hahmo esiin pelkistään yhdellä värillä. Huikka Film Noir tyylin.

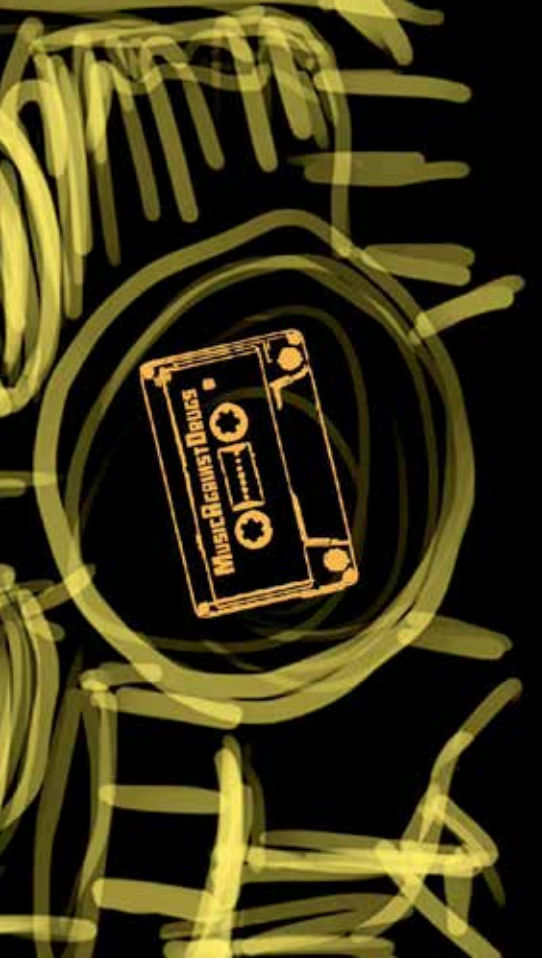
Kamera liikkuu still kuvien lomassa/ kuvat leijuvat kameran ohii. Kamera päätyy lopulta MAD-Logoon



Muistuttaa urheiluruudon alkuanimaatiota. Kuvitukset ovat yksi lähestymistapa sille eri harrastusvaihtoehtoista ei ollut liiemmin kuvia.



Kuvakäsikirjoitus



Nämä kuvat voivat ilmestyä ruutuun yksi kerrallaan monin eri tavoin.

Niissä on ongelmia. Katsojalle nämä ovat vain kuvia artisteista.

Miten ne liittyvät asiaan ei välttämättä aukea katsojalle.



Tapahtumajuliste selkeyttää asioa hieman, wut-ta jos se on ruuissa vain hetken katsoja

näkee vain jonkun bändin diashown.



Jos spiiikki on noin moniutkainen yleisin reaktio on todenmuköisesti: "Täh?"

SPIIKKI, "MUSIK
 KÄINÄSTÄ, JOKA
 KOKONAISUUS ON
 KILPUN KILKUN
 DEN MITTAIN-
 EN EHOITSEVAN
 N KOKONAISUUS
 KOKONAISUUS
 LAPSILLE JA
 NAIKILLE. KOKO-
 NAISUUSDESSA ON
 USEITA NIORTEN
 OSALLISUUS-
 OSALLISUUS
 OSALLISUUS
 JOKKA HUOM-
 ONAT HEIDAN
 OMAHIOISET KI-
 INNOITUKSEN
 KOHTIENSÄ, TAMÄ
 KOKONAISUUS
 PAIKALLA
 TEN NIORTEN
 OSALLISTUMISEN
 AKTIIVISUUS TOIM-
 ILOA JA VAH-
 VUSTIA HEIDÄN
 VASTA HEIDÄN
 PITÄKSESTOISEN
 TI."



Käsitöiden suora puhuttelu on hyvä idea. Yhdistyksen toimintakin aukeaa katsojille.

helpommin kun he näkevät ihmiset toiminnan takana. Ja jos käsikirjoituksen lukee

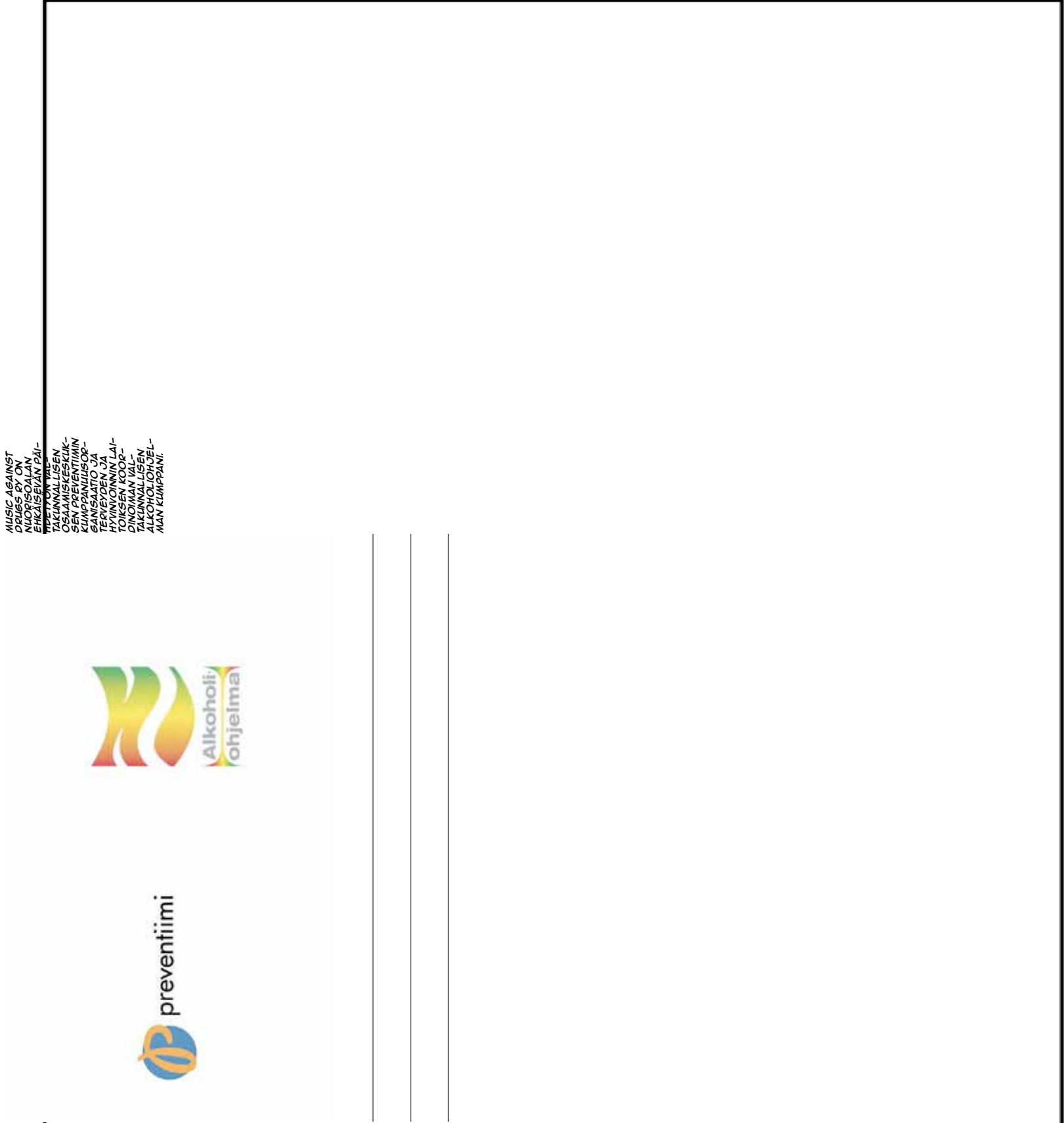
ääneen, huomaat helposti onko teksti luontevaa.



Yhteistyökumppanit ja heidän logonsa voisi kokonaisuudessaan laittaa videon loppuun.

Youtube-annotaatio, joka linkkaa Music Against Drugs sivustolle voi olla linkin päällä.

Monesta logosta ei ole vektori versiota, mikä rajoittaa niiden käyttöä.





THL LAATUTÄHTI



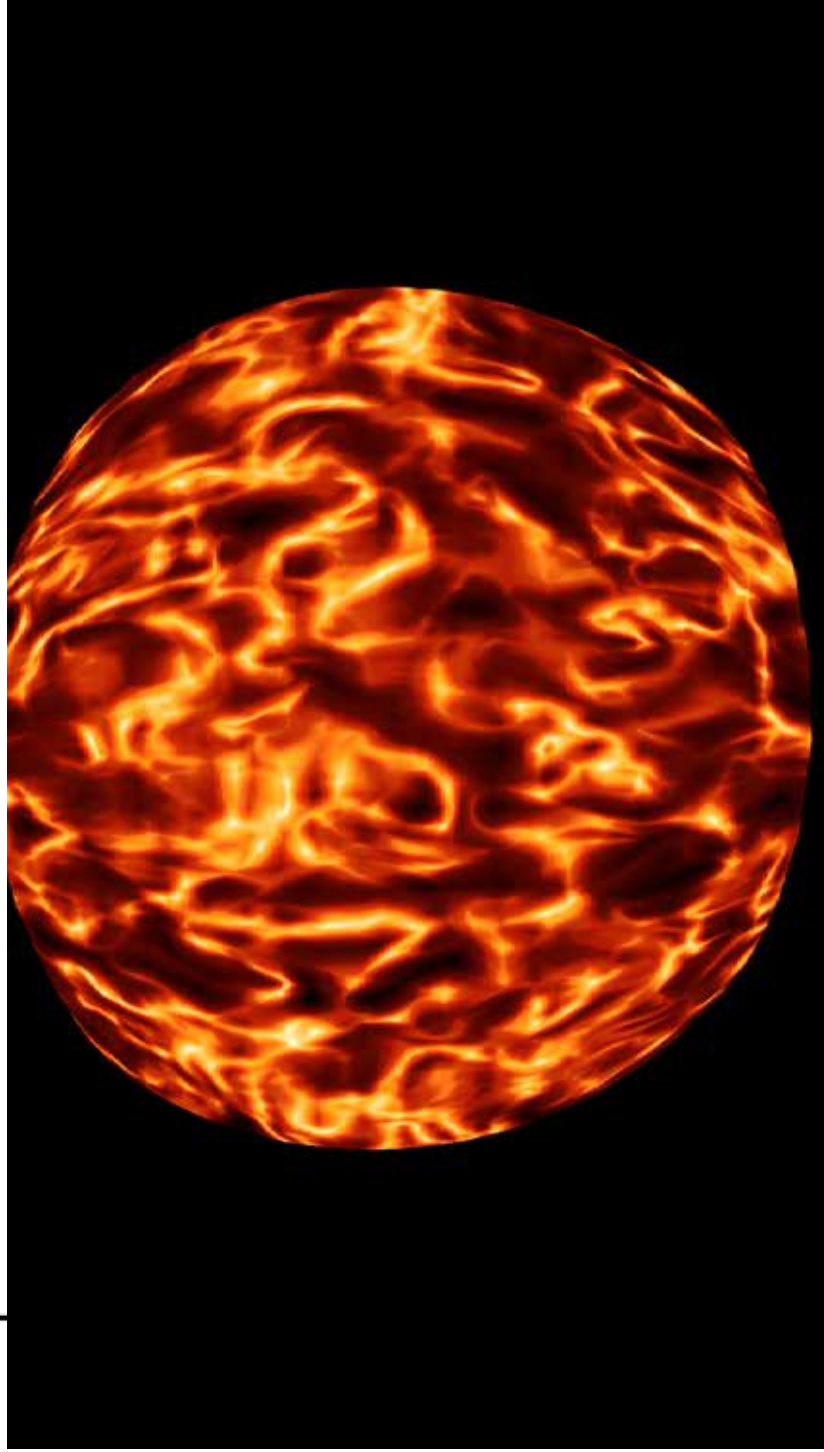
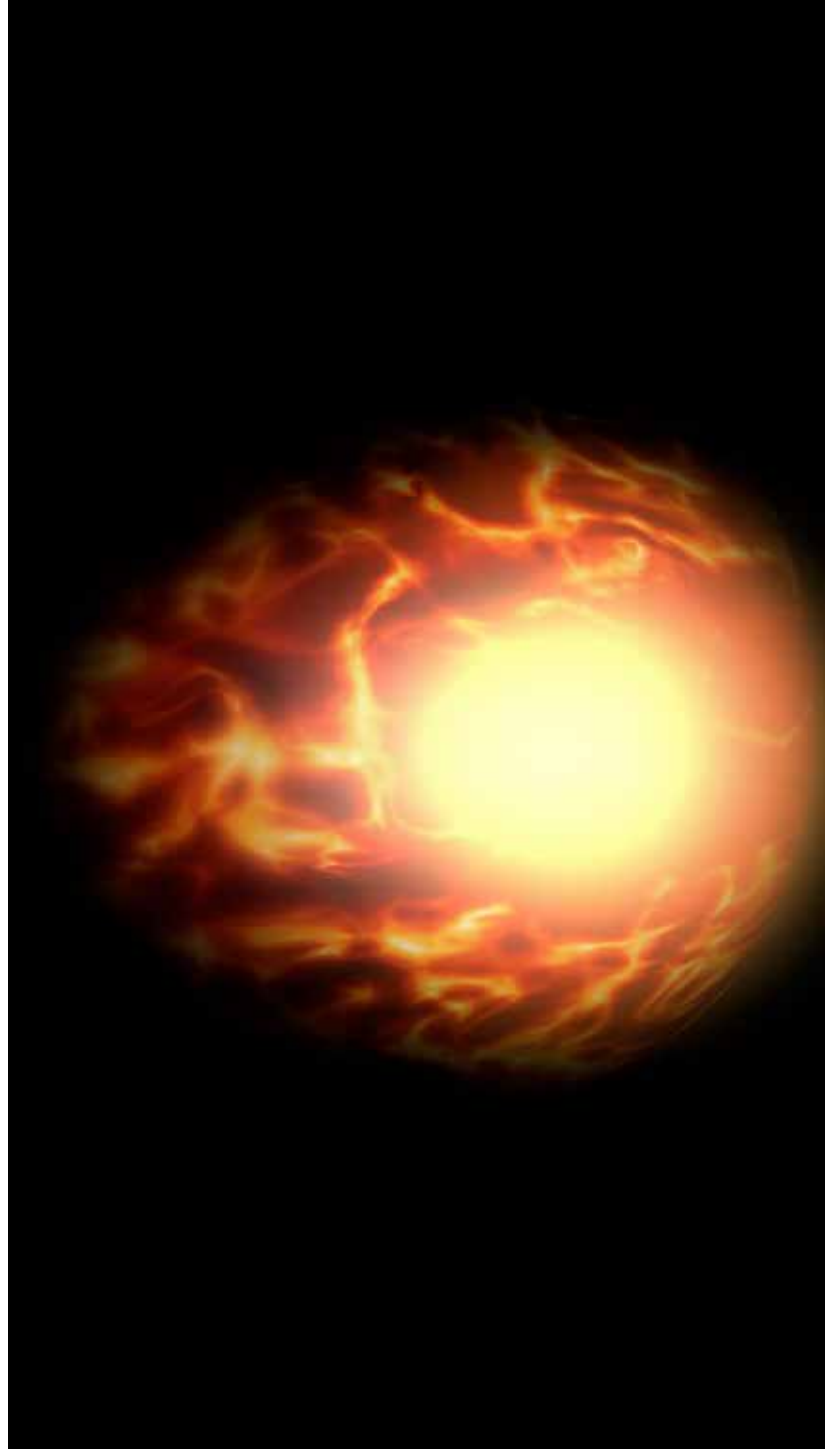
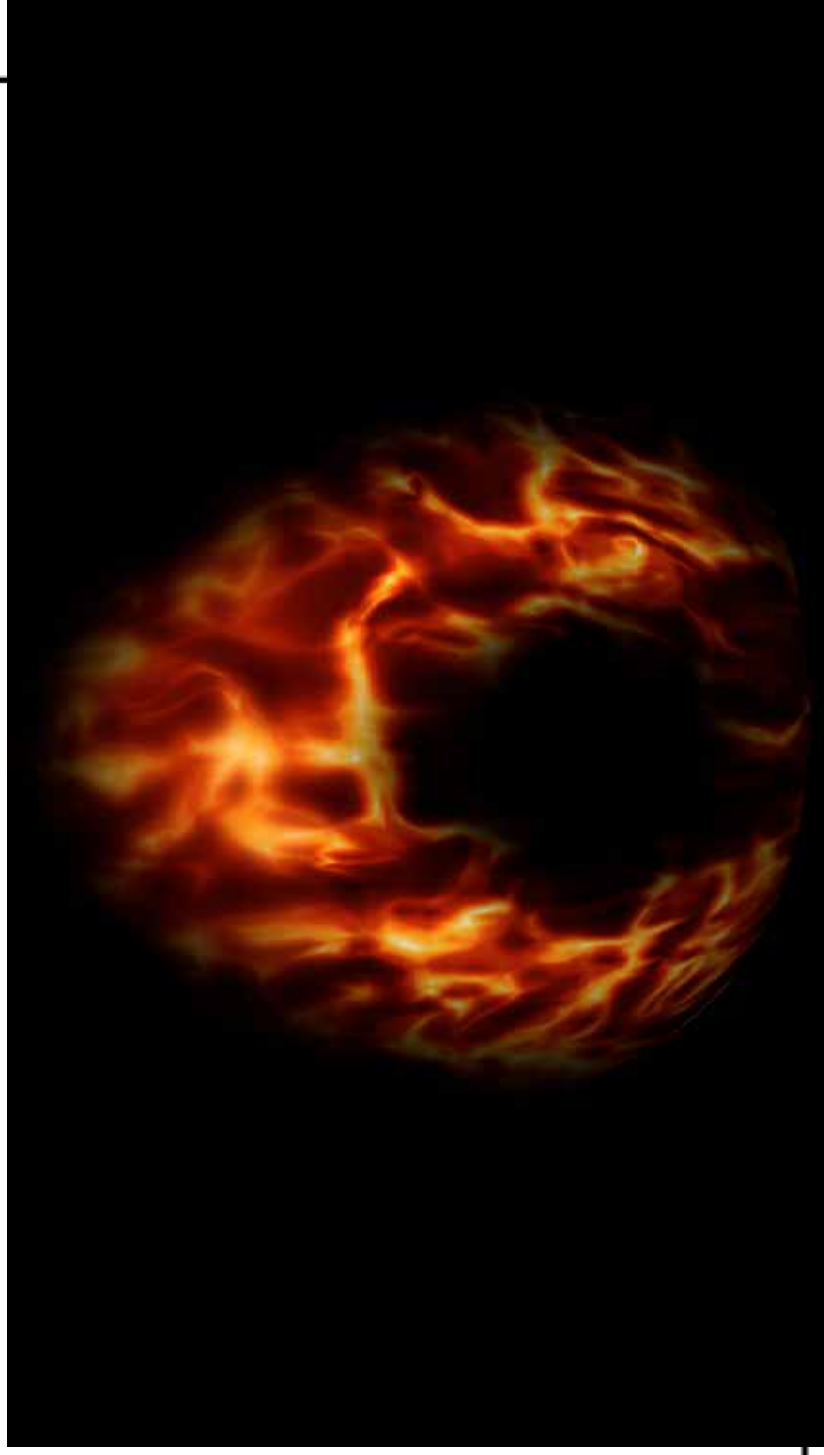


Joskus mieleeni hiipi epäilyks siitä, oliko näin yksinkertainen animaatio tarpeeksi opinnäytetyön aiheeksi. Silloin katsoin tämän sommitelman liikeratosen muodostamaa sekamelskaa ja tunsin epäilysten kaikkoavan. Yksinkertaisenkin liikkeen taustalla on suuri määrä työtä.

I

●

I



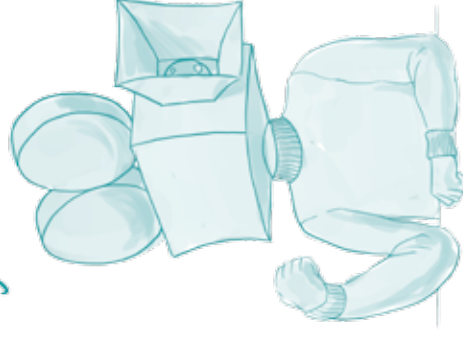
Kartan Tulipallon efektin osat

Yay! This animation
project is gonna be

SO
AWESOME!



New ways to see...



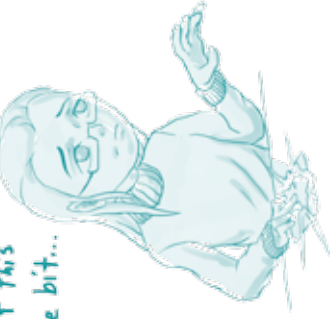
...some wide,
some narrow.

Progress was hindered
by ... obstacles.



That would later become
allies

The project is finally done.
Took long enough.



Wow I just
adjust this
a little bit...



よ〜で〜る
よ〜で〜る